

ARCADIA

特別定価 690yen



特報新作群

BattleFantasia

頭文字D ARCADE STAGE 4

カラス

クイズ&バラエティ すくすく犬福2

~もっとすくすく~

第七回 アルカディア大賞発表

[特別付録]

Quest of D Ver.3.01

王国の守護者 EXカード

「トルネードパンチ」

攻略特集

アルカナハート

MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

Virtua Fighter5 VERSION B

Quest of D Ver.3.01 王国の守護者

機動戦士ガンダム 戦場の絆

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー

三国志大戦2

ビート・レイジング

BEMANIトップランカー

決定戦Archive

トリガーハート エグゼリカ

「トリガーハート エクステンション」

イラストコンテスト結果発表!!

GUILTY GEAR XX ACORE



# この冬あなたにぴったりのゲームが見つかる!

# 2007年 ゲーム診断

あてはまる方に進んでみよう。

YES ●●➡ NO ●●➡







セガネットワーク対戦麻雀  
MJ3 エボリューション

店舗内イベント、三人打ち、  
サテライト実況がたまらない。

突然始まるイベントや、三人打ちで  
スリリングな駆け引きを楽しもう。

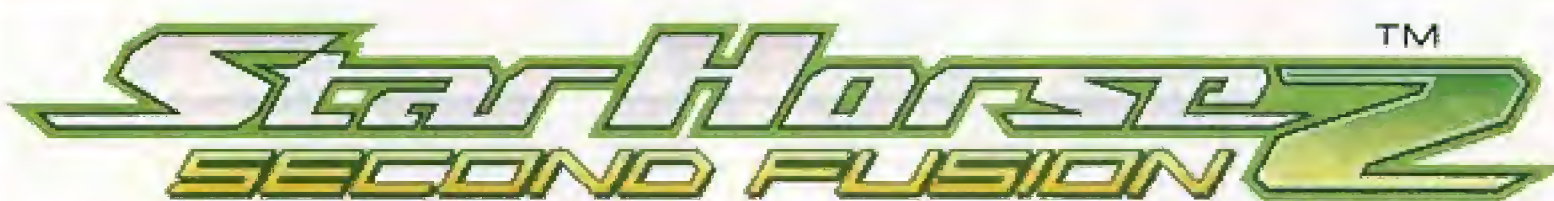


COMING SOON!



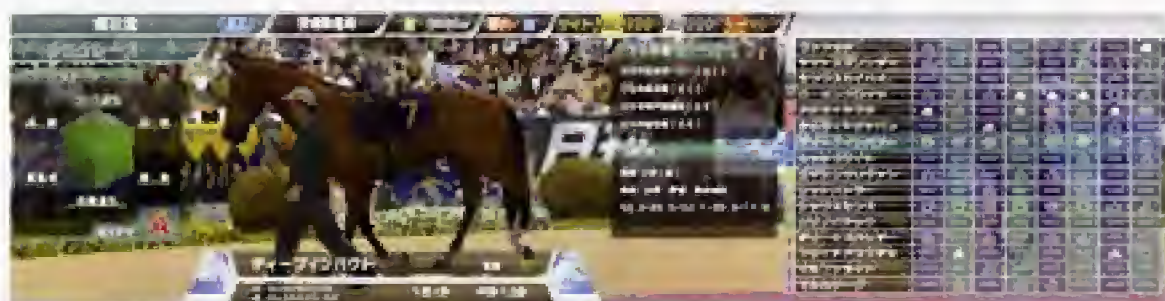
MJ3  
公式ホームページ <http://www.sega-mj.com/>

※画面は開発中のもので製品版と異なる場合があります。



ついにネットワーク対応!

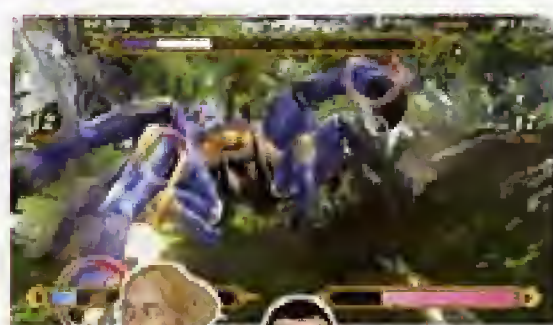
愛馬をレースに出走させる新しいメダルゲーム!  
実際に行われるレースを完全シミュレート。



実況:杉本清アナウンサー 協賛:日本競馬新聞協会



スターホース2 セカンドフュージョン  
公式ホームページ <http://www.segastarhorse.com/>



最近ドキドキしてますか?

気になる2人のどたばた冒険  
アクションガンゲーム!

レッツ ゴー ジャングル!  
公式ホームページ <http://letsgojungle.sega.jp/>



NINTENDO DS

SNKとCAPCOMが  
DSを舞台に  
カードバトルで大激突!!

**初回購入特典!**  
**SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS DS  
POCKET BOOK**  
カードの詳細データから登場  
キャラクターの情報まで!  
SNKファン、カプコンファン  
必携のデータブック!!  
●特典は数に限りがございます。  
●特典の仕様・デザインは変更になる  
場合がございます。  
登場カードのデータが満載!この1冊でライバルに差をつけろ!!



SNK  
VS.  
CAPCOM  
**カード  
ファイターズ**  
CARD FIGHTERS™

SNK&カプコン合わせて**40タイトル**の中から、  
両社の人気キャラが**カード**になって続々登場!!

好評発売中

希望小売価格  
¥5,040(税込)



SNK  
PLAYMORE

株式会社 SNKプレイモア  
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号  
TEL 06-6552-2222 www.snkplaymore.co.jp



\*METAL SLUG® History since 1995

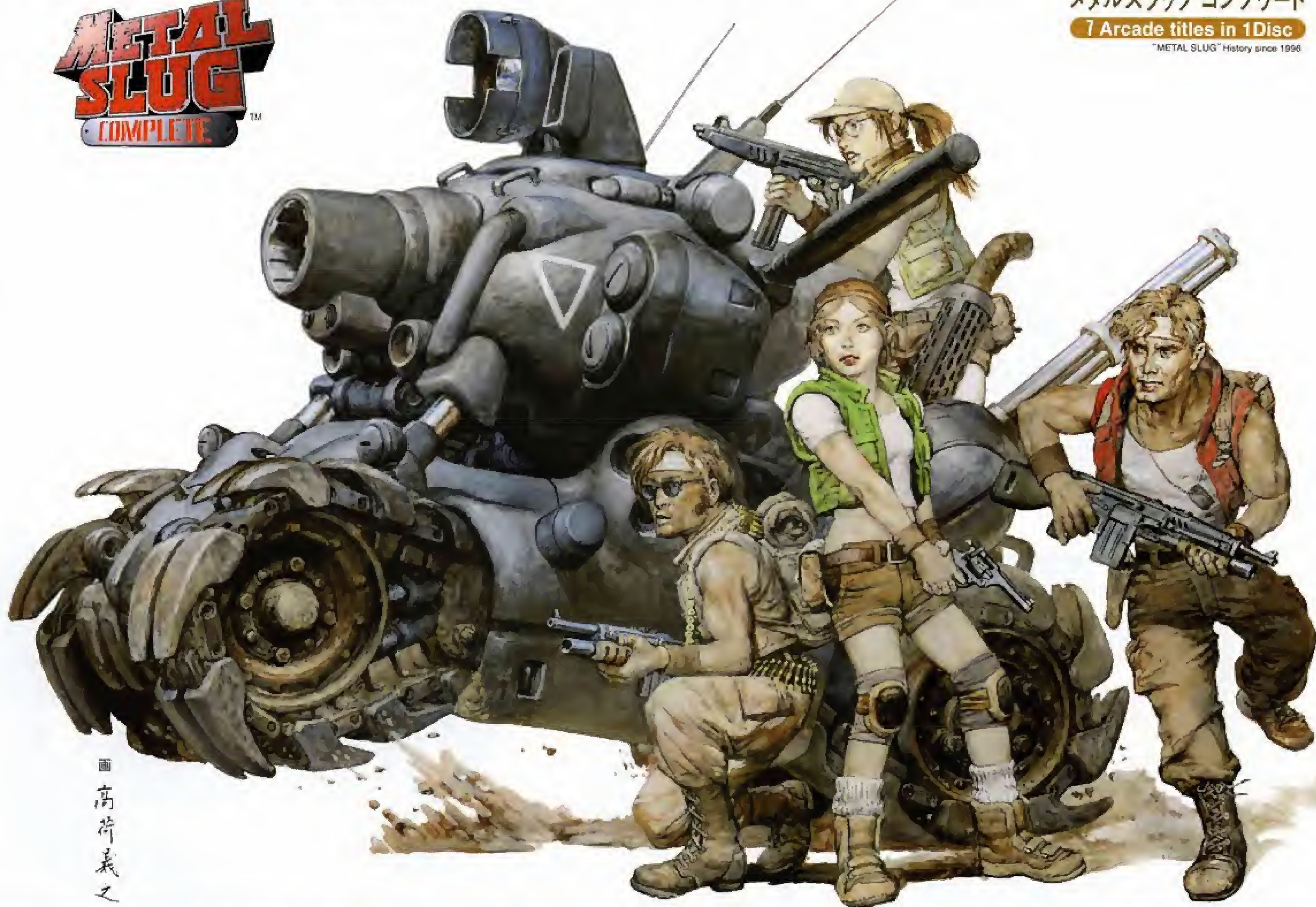
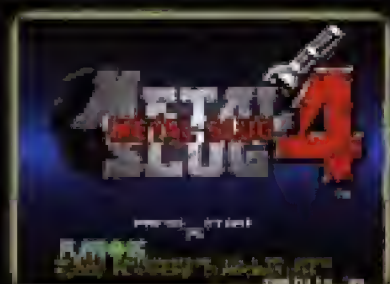


圖 高荷義之




● 國家はハコと合意した



PlayStation®Portable



★★★★★  
**METAL SLUG**  
**10th anniversary**  
 アーケード版全7作完全収録



©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.  
 ※SNK PLAYMOREは、メタルスラップの株式会社SNKプレイモアの登録商標です。①「PLAYMOBIL」および「プレイモバイル」のロゴタイプ・メントの登録商標です。  
 ©SNK PLAYMORE 2006 ©MOTO KINAMI ©CAPCOM CO., LTD. 2006 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2006 ALL RIGHTS RESERVED. ②「SHRUG」及び「SHRUGプレイアビリティシステム」。③「CAPCOM」は、「株」カプコンの登録商標です。  
 ④「S&P VS CAPCOM カードファイターズ DUEL」は一部（株）カプコン及びCAPCOM U.S.A., INC.の許可を受けて、(株) SNKプレイモアが翻訳・出版したものです。  
 ⑤画面の構成など一切の内容などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。



それは、  
100%中の100%を超える闘い!!



「バトルモード120%バージョン」「VSモード」  
「サバイバルモード」「トレーニングモード」を搭載!



ファン待望の  
「朱雀」「凍矢」「樹」が登場!



モスト  
ドリー



45分のアニメーションと  
オリジナルバトルで  
「幽☆遊☆白書」の  
世界を体験できる!

充実の格闘モード

プレイアブル  
キャラクターは  
20体以上!

# 幽☆遊☆白書

死闘! 暗黒武術会~120%フルパワー

初回生産特典 特製卓上カレンダー

新規描き下ろしイラストを  
含む卓上タイプのカレンダー!  
表紙+月毎に1枚、合計13枚を  
ディスプレイ用のケースに収録!  
「幽☆遊☆白書」ファンの皆様へ贈る、  
他では手に入らないアイテム!!



2007年1月11日発売予定

<http://yu-yu-hakusho.net/ps2/>

“PlayStation 2”用ソフト

100%中の100%を超える本格幽☆遊格闘  
予定価格:7,140円(本体価格:6,800円)



# アルカディア

2007年2月号 (No.81)

<http://www.arcadiamagazine.com/>

## 目次

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)  
©2006 ENTERBRAIN INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN INC.  
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

### プライバシーポリシー

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに際しましては、お客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL: <http://www.enterbrain.co.jp/>)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。



### 表紙の裏

#### 「GUILTY GEAR XX ACORE」

非常に高いキャラクター人気もさることながら、対戦ツールとしても高次元の域に達している本作。ついに稼働が始まった今月号では、全23キャラクターの攻略記事をはじめ、ゲームシステムや新・フォースロムキャンー覧などなど、即役立つ情報を満載している。(記事は26ページから)

Illustration by 石渡 純輔  
©1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福岡トオル)

# アルカナハート

だれでキュンキュンするかが問題か?



©Yuki Enterprise Inc./©Atrativa Japan Inc.

012

稼働前から全国各地で話題騒然な「アルカナハート」が、ついに稼働開始! 今月号では、全10キャラクターそれぞれの詳しい技解説・基礎攻略やアルカナ技解説、ほかにもゲームシステムの活用法や企画記事などなど充実記事が盛りだくさん!! 本誌をじっくり読んだら、さっそく彼女たちとデートしにゲーセンへ突っ走れ~!!!

### 掲載ゲームタイトル

164	アイドルマスター
102	アフターバーナークライマックス
012	アルカナハート
052	風文字D アーケードステージ4
054	カラス
118	機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ~修羅の双星~
090	機動戦士ガンダム 戦場の絆
124	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
056	機動戦士ガンダム0083 カードビルダー
076	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.D
028	ギルティギア イグゼクス アクセントコア
142	ギルティギア イグゼクス スラッシュ
057	クイズ&バラエティ すくすく犬猫2 ~もっとすくすく~
096	Quest of D Ver.3.01 王国の守護者
080	三国志大戦2
058	世光の騎馬SP
157	太鼓の達人9
138	鉄拳5 DARK RESURRECTION
134	ドルアーガ オンライン ナストリーオブゾーン
158	開発研究所 クルクルラボ
184	のーコネばする たこもん
112	バーチャファイター5 VERSION B
133	ハーフライフ2 サバイバー
120	バトルギア4 Tuned
008	バトルファンタジア
132	ベースボールヒーローズ2
156	みんなで踊る全脳トレーニング
106	虫姫さまふたり
042	メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
	ワールドクラブ チャンピオンフットボール
128	ヨーロッパクラブス 2005-2006

### 連載記事

068	アーケードニュースアナライズ	172	アルカディア フロントアース
069	アルカディアデータベース	182	新 闘のゲー(口盛)はいらっしゃいませ!!
070	日本縦断ゲームセンターマップ	184	設定資料集
072	読者プレゼント	190	読者通信ドス曜
136	パチャッ子インフィニティ5	192	アーケードゲームライブラリー
139	競劇魂	194	VGMラボ
145	ビート・レイジング	196	ゲームセンターイベントリスト
154	BEMANIトップランカー決定戦Archive	200	アルカディアクーポン
166	メダル攻勢道場	202	ハイスコア全国集計
168	プライズワンダーランド	207	豪華編集長の明鏡ゲーセン狂騒曲

夏に向かって突っ走れ! 闘劇種目・全9タイトルはこれだ!!

## 006 闘劇'07タイトル発表

2006年を代表するゲームタイトルは!?

## 059 第七回 アルカディア大賞発表

今度のEXカードはジェフリーのスキルカード!

## 付録 Quest of D Ver.3.01 王国の守護者 EXカード

※96~97ページの間に綴じ込まれています。



©SEGA



年始はこれが無くてははじまらない!?

## 166 2007年 亥年年賀状ギャラリー

オリジナルトリガーハート&イラストコンテスト結果発表!

## 161 トリガーハート エクステンション

収録タイトル発表! キミの予想は的中した?

## 160 タイトーメモリーズ2 下巻



# かつて無い夏がやってくる!

# 闘劇'07

S U P E R B A T T L E O P E R A  
THE 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT

## 2007年4月予選開幕!

### 闘劇とは?

時代を超えて愛され続けるジャンル。それは対戦格闘ゲームであると言っても過言ではない。数多のプレイヤーが真摯に、ときにどん欲にゲームと向かい合うことで生まれる新たな戦術。プレイヤーの飽く無き探求心による対戦格闘ゲームの進化は、とどまることを知らない。だからこそ、我々は用意せねばならない。プレイヤーが競演するに足りうる大舞台……「闘劇」を。

「闘劇」は、1タイトルのみで行なわれる既存のゲーム大会とは異なり、複数タイトルを同時に扱う国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会だ。各タイトルの予選を全国各地で行ない、その予選を勝ち抜いたスペシャリストたちが、決勝の地「東京」で激しく火花を散らす!

5回目となる今回は、絶賛稼働中の人気作に加え、未知の新作もタイトルに加わった。「闘劇」に参戦せずして、最強は名乗れない! キミの参加を待つ!

### 決勝大会までの流れ

2007年2月  
予選開催店舗発表

2007年4月~6月  
全国各地で地方予選

2007年夏  
決勝大会を開催

※上記のスケジュールは2006年12月の時点でのもので、変更される場合があります。

### 協力スタッフ募集

アルカディア編集部では、大会運営に協力していただけるスタッフを1月から募集します。日々こなさなければならない雑務や会議事処理などから、予選~本戦の実働的なスタッフなど、広く募集いたします。コンスタントに仕事をしていただくためには東京近郊の方が望ましいのですが、本選大会などのために上京していただけるなら遠方でも構いません。また、店舗関係者のご協力もお願いしたいところです。詳しくは、下記ホームページの「スタッフ募集要項」をご覧ください、メールにてお問い合わせください。

### 地方予選開催店舗募集

闘劇では地方予選の開催店舗を募集しています。開催を希望される店舗の代表の方は、下記ホームページに記載されている開催趣旨をご理解の上、応募フォームに必要事項を記載してお申し込みください。応募の締め切りは、**1月21日(日)**とさせていただきます。地方予選開催店舗としてご協力いただくこととなった場合、競技種目は9タイトルですが、そのうち1~3タイトルの予選を実施していただくことになります。複数タイトルでの開催を希望された場合で、該当タイトルが応募多数の場合は選考させていただきます。ご了承ください。なお、本大会に関するお問い合わせは下記の「お問い合わせメールアドレス」までメールにてお願い致します。

#### 【大会概要】

名称:「闘劇'07-SUPER BATTLE OPERA-The 5th ARCADIA CUP TOURNAMENT (略称:闘劇'07)  
主催:株式会社エンターブレイン アルカディア編集部  
予選:2007年4月~6月に全国各地のロケーションにて開催  
本選:2006年夏に全国決勝大会を東京で開催

#### 【協力】

山岸 勇 (BEAT-TRIBE) / 松田 泰明 (GAME-NEWTON) / 具志堅 裕人 (Amusement Stage POPY) / 松井 力 (KO-HATSU) / 峯木 良広 (AMUSEMENT ACE 津田沼店)  
葛西 宏 (ゲームチャリオット 五井店) / 前田 善弘 (neo amusement space a-cho) / 今井 恵介 (Gamer's Vision)

#### 【お問い合わせおよびお申し込み先】

■お申し込みホームページ  
<http://www.tougeki.com/>  
■お問い合わせメールアドレス  
[info@tougeki.com](mailto:info@tougeki.com)



# 競技種目はこの9タイトルだ!

シングル戦 (1on1)



アルカナハート

(悠紀エンタープライズ/アトラティーバジャパン)



チーム戦 (3on3)



GUILTY GEAR XX Λ CORE

(アークシステムワークス/セガ)



シングル戦 (1on1)



THE KING OF FIGHTERS '98

(SNK プレイモア)



チーム戦 (3on3)



Fight for the Future

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

(カプコン)



シングル戦 (1on1)



SOUL CALIBUR III ARCADE EDITION

(バンダイナムコゲームス)



チーム戦 (3on3)



鉄拳5 DARK RESURRECTION

(バンダイナムコゲームス)



タッグ戦 (2on2)



HYPER STREET FIGHTER II

(カプコン)

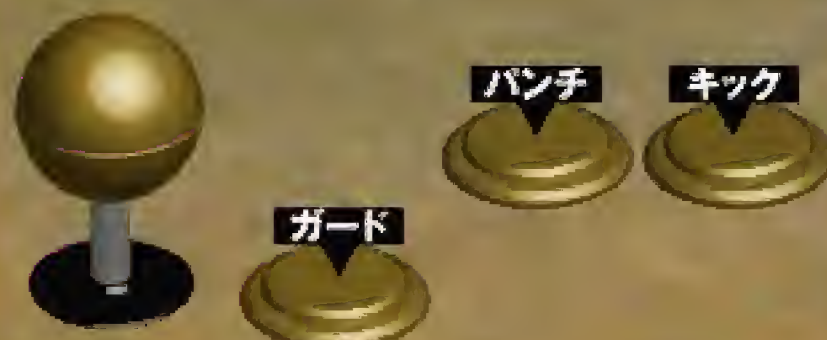


チーム戦 (3on3)



Virtua Fighter5

(セガ)

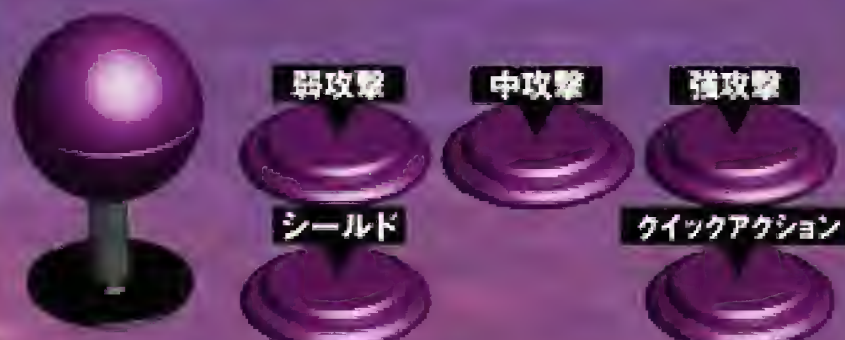


タッグ戦 (2on2)



MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

(エコーソフトウエア)





# ファンタジー対戦格闘の 詳細が徐々に明らかに!



## Battle Fantasia バトルファンタジア

### 物語の舞台となる世界地図!

『バトルファンタジア』の舞台となる世界の地図を公開!  
この世界のさまざまな場所で闘いが繰り広げられる。今の内  
からファンタジーワールドに飛び込む準備をしておこう。

徐々にその全容が明らかになってきた、アーケシステムワークスの新作格闘  
『バトルファンタジア』。掲載二回めとなる今月は、現時点で判明している基本シ  
ステムの紹介と、先月紹介しきれなかった5人のキャラクターについて見ていこう。

#### Battle Fantasia

- メーカー：アーケシステムワークス/タイトー
- ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
- 操作方法：8方向レバー+5ボタン
- 発売日：2007年春予定
- 使用基板：TAITO Type X

©2006 ARC SYSTEM WORKS CO., LTD.

### 基本操作は非常にシンプル

本作の基本操作は右の図の通り、非常にシンプ  
ルで分かりやすいものとなっている。投げ抜けや  
受け身、ハイジャンプといったものもしっかり用意  
されているので、シンプルながらもさまざまな動き  
に対応しているぞ。

特徴的なのは、5番めに用意された「ガチボタン」。  
本作のシステムで最大の特徴ともいえる「ガチバト  
ルシステム」(後述)のために使用するボタンだ。こ  
の「ガチボタン」の使いこなしが、対戦の勝敗を決  
する重要なファクターとなることは間違い無い。今  
後の追加情報に注目していきたいところだ。



### SYSTEM

## "ヒートアップシステム"で能力と個性が超パワーアップ!

ヒートアップ  
A C 同時押し

画面下のMPゲージが1本以上あるときにAC同  
時押しで発動する「ヒートアップ」。発動するとキャ  
ラクターが一定時間パワーアップするもので、その  
効果はキャラごとに全く違うものとなっている。

キャラの攻撃力・防御力といった能力値がアップ  
するもの以外にも、専用の超必殺技が使えるよう  
になったり、ドラゴンや鳩を召喚して共に闘ったり  
と、非常に個性的なパワーアップがそれぞれ用意  
されているのだ。

なおMPゲージは、攻撃をヒットorガードさせ  
るか、必殺技をガードすることで最大3ゲージ分  
まで増えていき、この「ヒートアップ」に使うほか、  
超必殺技の発動でも消費する。この2種類の技の  
発動に対するゲージの割り振りが、プレイヤーの  
頭を悩ませるところだろう。バランスよく使いこな  
して、美しく勝利できるようになろう。



ヒートアップ発動! 発動時のスキや、無敵時間といった細かい  
データも分かり次第紹介していくぞ。

### ヒートアップシステムで スーパーパワーアップ!!



マルゴはお供のちびドラゴン「チャーシュー」を呼んで闘う。  
チャーシューと自分の連携で相手をほんろうしよう。



フェイスはヒートアップ発動中  
のみ、拳銃が飛び道具を発射でき  
るようだ。発動中は体を覆うよう  
な赤いオーラに包まれる。



# 攻防の要"ガチバトルシステム"を使いこなせ!!

ガチバトルシステム

ガチ  
ボタン

or

+ ガチ  
ボタン

ガチマッチ

ガチドライブ

## "ガチマッチ"でスキを軽減

レバーニュートラルでガチボタンを入力すると発動する"ガチマッチ"。相手の攻撃にタイミングよく発動することで、ガード時のスキを無くしてすぐに反撃できるようにするのだ。地上、空中ともに可能で、空中ガードの無い本作においては、空中戦での防御手段として特に重要なものとなっている。

なお、ガチマッチに成功すれば必殺技の削りダメージもゼロになる。体力が残りわずかになり、削りて倒されそうになったときにも、諦めずにガチマッチで防ぎ切り、反撃を狙うことができるぞ。



ウルスの跳び込み攻撃をガチマッチで防御! 即座に動けるので、無防備な相手に痛い一撃を与えられる。



跳び込み時に、技を出さずに相手の対空をガチマッチで防ぐという、読み合いの要素もある。

## "ガチドライブ"で防御、即反撃!

成功後の行動が自由に行なえるガチマッチと違い、相手の攻撃を防いだ後自動で反撃を行なうのが"ガチドライブ"。反撃がヒットすると、相手は画面端まで吹っ飛んでいき、跳ね返った後ダウンする。攻め込まれた際の仕切り直しに使えるほか、跳ね返ったところに攻撃を加えることも可能だ。

また、相手の飛び道具にガチドライブを決めると、攻撃を出さずにそのまま相手方向へと近付いてくれる。距離を詰めたいけど飛び道具がジャマ! というときに使うことで効果が期待できそうぞ。



ワトソンのガチドライブがドンパルプにヒット! そのまま跳ね返ってきたところに追撃!



同じテンポで技を出していると、簡単に跳まれてガチドライブからの反撃をくらってしまうぞ。

## 看板娘の実力やいかに!?

クラス 看板娘

武器 お盆+お茶の連続技

戦法 連続技を駆使した  
近距離戦

冒険者のたまり場「小寄亭」の看板娘、こより。手に持ったお盆(とお茶?)、そして持ち前の身軽さを生かした体術を駆使し、相手の裏をかく闘い得意としている。素早く相手の懐に潜り込んで、多彩で威力バツグンの連続技を決めることができるか!?

### イラストチェック!

和服を大胆にアレンジしたコスチュームは、見ためのかわいさだけでなく機能性もバツグン。すらりとした長い脚とキュートに履きこなしたばつくり、思わず蹴られたいと思ってしまう人がいるかも!?

### 多彩な連続技で 相手を倒せ!

こよりの連続技がドンパルプにHIT! 残像エフェクトが表示されているが、必殺技なのだろうか。ヒップアタックならくらくらしてもいいと思えるかも!?

対戦で勝利すると、モップで相手を片付けてしまう。小寄亭でも日常茶飯事な光景なのかもしれない。



こより Coyori

やっちやうよろ♪  
本気モードで



# 大空を駆ける、頼れる兄貴

飛空艇の船長、キャプテン・フリード。彼は、人々の自由を奪う元凶を追って、大空を飛び回り旅を続けている。空の上で鍛え上げた肉体を生かした、パワフルな突進戦法を得意としており、素早い移動か

ら一撃を繰り出し、相手を吹き飛ばす。右腕に輝くオーバーサイズ気味なフックを見れば、その威力は想像できるはず。この闘いで彼が探し求める元凶と、相まみえることはできるのだろうか？



突進攻撃がクリティカルヒット！威力はもちろんだが、技の発生速度や攻撃判定もどうなるのか気になることだ。

クラス	飛空艇船長
武器	義手のフック
戦法	パワフルな突進

鍛え上げたその力を見よ！



超必殺技が炸裂！フリードの、直情的な性格が反映されたかのような、シンプルかつ爽快な攻撃だ。

## フリード Freed

### イラストチェック！

その立ち姿からも、「大人の頼れる男」という雰囲気が醸し出されているフリード。そのすべてを受け入れる男らしい生き様に、男女問わず付いていきたいななこと間違い無し！フェイスと並んで二大ダンディーと命名したい。



お前の心意気……受け取ったぜ！

# 荒野を走る、復讐の男

## フェイス Face

### イラストチェック！

被った覆面や赤いスカーフからはコミカルな印象も受けるが、真正面に銃をかまえるポーズは非常にクール。表情を隠して孤独に闘う姿を表している。でもそのつぶらな瞳がかわいすぎて……。

体術と銃撃を組み合わせた、独自のスタイルを築き上げているフェイス。彼は恋人の仇を追いかけて、孤独な旅をしている。まるで西部劇に出てきそうな銃さばきと、引き締まったボディから繰り出す打撃の数々で、遠距離～近距離にかかわらずオールラウンドに闘えそうだぞ。

クラス	ガンマン
武器	2丁拳銃+α
戦法	拳銃+体術

銃器の扱いはまかせておけ！



覆面はその表情を隠すだけでなく、時にはとがったりして相手を攻撃する。操るのは肉体と銃だけではない！

超必殺技の発動準備！拳銃だけでなく、こんな巨大なバズーカ砲までもを使いこなす。手に持つ武器はともかく、その雰囲気はまさに西部劇だ。



俺はまだ……  
アイツの元へ逝くつもりはない



# 自らの国を失った、過去の英雄

ドンバルブは、過去に起きた大きな戦争で活躍した英雄の一人にして、滅びたドワーフ帝国の国王だった男だ。その画面に収まり切らないほどの巨体を持ち、たっぷりしたおなかを揺らしながら闘いを繰り広げる。見ためから受けるイメージ通り、動きは鈍重だが、威力抜群の投げ技を豊富に持ったキャラだ。いかに投げ間合いに近寄るかが勝負のカギを握りそう。その破壊力の大きさがいかほどなのかを知りたいところだ。



こよりの跳び込み攻撃をガードするドンバルブ。風貌に似合わない、ちょっとオチャメなポーズで構っている。

**強烈な一撃で  
相手を粉碎せよ**

ドンバルブ Donvalve

イラストチェック!

ただ太っているだけではなく、非常に筋肉質な腕も特徴的なドンバルブ。またその表情からは、底抜けの明るさも見られる。背中の筒や、へそのあたりのバルブから、蒸気の間をも持っていて、そんな印象も与えるのだが、果たして?



背中の筒の向きが逆になっている超必殺技。名前から予想するに、跳びかかっていく技のようだが……?

クラス	ドワーフ帝国の元王様
武器	怪力
戦法	破壊力満点の投げ

ちよつと出かけてくるかのう  
フシフライン。



# 「黒き前兆」とうわさされる炎の権化

デスブリンガーは、「黒き前兆」とうわさされ、恐れられている闇の眷属。その力の源である炎を開放し、巨大な剣と強固な鎧で相手を滅ぼす。デスブリンガー自身は、自らに終焉をもたらす者

を探し求めて旅を続けているようだ。巨大な剣を振り回す、攻撃範囲の広い攻撃が特徴的。身にまとった炎と圧倒的な力で、相手を吹き飛ばす戦闘スタイルが期待できそうだ。

クラス	闇の眷属
武器	巨大剣
戦法	暗黒の炎と力

デスブリンガー DeathBringer

**あふれる炎の力で敵を滅ぼせ**

イラストチェック!

全身を包んだ鎧とその間から吹き出す炎が、強烈な畏怖を感じさせるデスブリンガー。彼が、ストーリーの根幹にかかわる重要なキャラクターであることは間違い無いだろう。

突進攻撃を繰り出すデスブリンガー。下半身が馬のように変化しているのを見て取れる。



マルコに超必殺技がヒット! マルコのHP数値に対するダメージ値を考えると、一撃必殺のようだが、当てるチャンスはあるのか?



終焉をもたらすものは……いずこ……



激闘開幕！  
聖女たちの勇気が、今、試される！

# ARCANA HEART

## アルカナハート

©Yuki Enterprise Inc. / ©Atrativa Japan Inc.

ついに全国一斉解禁！ 全国のプレイヤーたちをかつてない熱闘に巻き込み、「アルカナ旋風」が津々浦々で吹き荒れる！ この勢いに、乗り遅れるな！

Text 田淵健康（ボス紹介、ARCANA SIGNALS）、age（システム）

アルカナハート

■メーカー：悠紀エンタープライズ/アトラティブ・ジャパン  
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション  
■操作方法：8方向レバー+4ボタン  
■発売日：2006年12月下旬（稼働中）  
■使用基板：—



迫る戦慄！  
立ちはだかるは強大な壁！

東京上空に出現した大規模境界溶融現象——危機に立ち向かう聖女たちの行く手を阻む、強大な力を秘めしボスキャラたちを紹介っ！

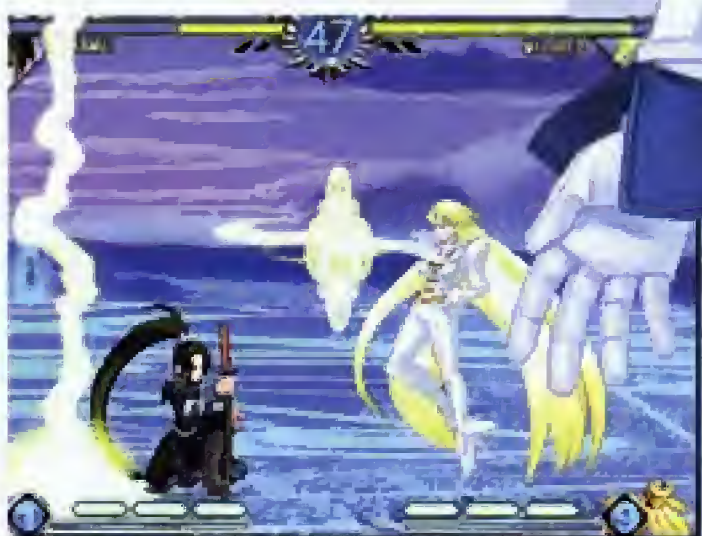
次元の囚われ人 **フィオナ・メイフィールド**  
*Fiona Mayfield*

「わたしっ！がんばりますっ！」

鋼



手にした大剣と、破壊をもたらす力を持った“鋼のアルカナ・オレイカルコス”が彼女の力！



自ら「神とともにある者」を名乗る最強の聖女。果たして、彼女の秘められし實力は……？

年齢：永遠の13歳  
（ジュニアハイスクール休学中）  
身長：137cm 体重：31kg  
得意科目：料理 苦手科目：……たくさん  
格闘スタイル：メイフィールド流大剣術（自称）  
CV：山本 麻里安

英国の上流階級に属する良家のお嬢様。天然ドジだが人当りは良く努力家で、周囲からは好かれ、日本から留学してきた冴姫とは大の仲良しだったが——ある日、次元の歪みにのみ込まれた彼女は、アルカナ世界へと閉じ込められ、“聖霊”と化してしまう。以後、彼女はミルドレットに仕えながら、人間へと戻る方法を探している。

年齢：17歳（英国聖霊庁長官）  
身長：177cm 体重：59kg  
得意科目：興味無し 苦手科目：あっても言わない  
格闘スタイル：人を超えたこの力  
CV：菊池 由起子

弱冠17歳にして、世界各国の聖霊庁を統べる英国聖霊庁において長官を務める、稀代の聖女。完璧主義者のために敵も多かったが、全てを實力で排除してきた。聖女としての力が失われていくことを忌避し、自らを天使へと進化させるため、次元の歪みを用いた危険な儀式を試みる。

神を目指す聖女  
**ミルドレッド・アヴァロン**  
*Mildred Avallone*

「我は代弁し、代行す。  
神は我と共にあり」





## とにかく便利！ 操作に慣れて実戦投入しよう!! ホーミングで自在に動き回る



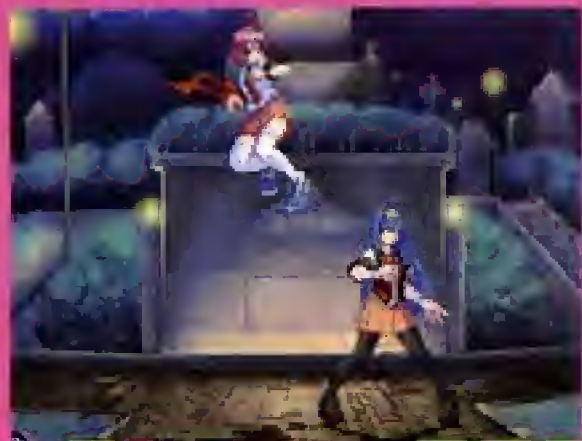
ホーミングを使いこなせば、行動の幅が格段に広がるわ。『アルカナハート』ならではの動きを身に付けて、攻めと守りの両方に活用して。

ホーミングアクションを使った移動は、『アルカナハート』の立ち回りで中核となる動作の一つ。本作は全体的に飛び道具が強力な上、フィールド全体がかなり広いので、最初は近付きにくく感じるかもしれない。だが、ここでDボタンによるホーミ

ングアクションが大活躍するのだ。

ホーミングアクションにはいくつかの種類があり、立ち回りで重要となるのは、レバーニュートラルDと空中レバー入れDの二つ。下記カコミにある性質と右の活用例を参考に、使い込んで手になじませよう！

### ニュートラルD



その場で少し停滞した後、相手を追いかけるように移動。Dを押し続けると、Dを離すが相手に接触するまで移動し続ける。

### 空中レバー入れD



レバー方向に素早く移動してから、軌道を変えて相手方向に移動。すぐにDを離せば、レバー方向への移動のみで終了する。

#### 活用例1 空中制御から奇襲へ



ジャンプ直後にいきなり出したり、逃げるような動きから出すことで、高い奇襲効果を発揮。一瞬停滞するおかげで、相手の技を避けられることも。

#### 活用例2 飛び道具を回避しつつ接近



空中での★+D(押しっぱなし)を使えば、飛び道具を避けながら接近しやすい。相手が対空技を出しにくい、空中飛び道具に合わせると特に有効だ。

### 連続技を強化しよう!

## キャンセルホーミングによる連続技



ドバババーって連続技をつないだら、Dでホーミングキャンセル！ 相手に追い付いたら追撃のチャンスだよ！ どっかーんって決めちゃえ〜♪

相手に技を当てつつDを押すと、その技をキャンセルしてホーミングアクションに移行する「ホーミングキャンセル」が可能。のけぞり時間の長い技や、相手を浮かせる技などをヒットさせつつこれを使えば、さらなる追撃を狙うことができる。

ホーミングキャンセルは、打撃系の技を相手に当てるのが条件(ガードでも可能)。飛び道具系の技はホーミングキャンセルできないので注意。

ホーミングゲージは時間の経過によって回復するので、惜しまずどんどん使って強力な連続技を作ろう！

### ホーミングキャンセルで崩しを強化!

レバーニュートラル投げは成立後に打撃技で攻撃するため、ニュートラルD(牙姫と美鳳は★+D)でキャンセルすれば追撃を決めることが可能。また、ガード時も相手を打ち上げられる★+C最大ダメージも、同様にニュートラルDでキャンセルすれば追撃を狙える。ほぼ全キャラ共通の崩し手段なので、しっかり覚えておこう。



ニュートラル投げはホーミングキャンセルとセットで、連続技を決めよう！

#### 活用例1 ★+Dから地上で追撃



しゃがみこんで後に直接、または必殺技を決めてからホーミングキャンセルを使えば、空中の相手に追撃可能。このときは素早く地上を進む★+Dを使おう。

#### 活用例2 ニュートラルDで追いかけて追撃



★+Cなどの相手を高く打ち上げる技を決めた後は、ニュートラルDを使用。ボタン押しっぱなしで相手を追いかけて、追いついたら追撃を決めよう。

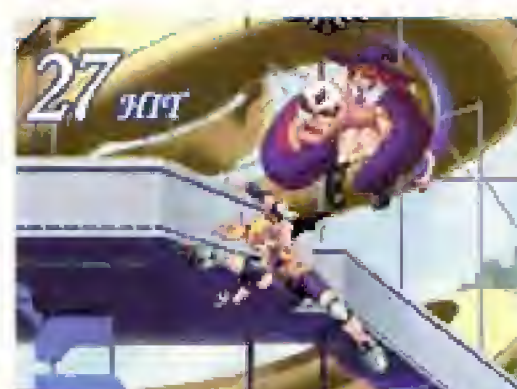
## 壁受け身とダウン回避

空中に吹っ飛ばされた後は、各技ごとの空中復帰不能時間が過ぎた後なら、いずれかの攻撃ボタンで空中復帰が可能。レバーによって軌道を前、垂直、後ろと使い分けられる。

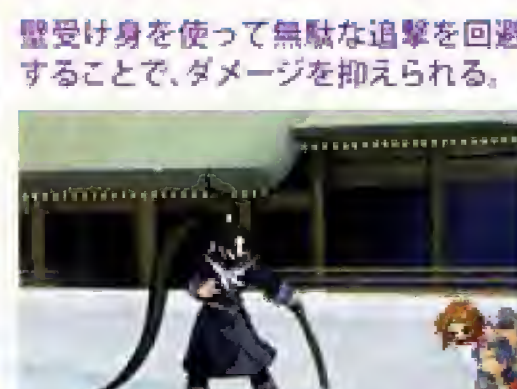
また、壁に吹っ飛ばされた後、おびたつき付け系や足払い系の技でダウンさせられそ

うなときは、Dを押しっぱなしにしておくと壁受け身やダウン回避が可能。一部、「ダウン回避不能だが空中復帰は可能」という技もあるので、慣れるまでは下記の操作を心掛けるといい。

浮かされたり吹っ飛ばされたら……  
D押しっぱなしで  
A & Bを連打!



ヒット数が増えると、空中復帰が取りやすくなる。忘れず連打しておこう。



壁受け身を使って無駄な追撃を回避することで、ダメージを抑えられる。



## 厳しい攻めはこれで切り返せ！ ガードキャンセルで割り込み&反撃



ガードキャンセルを使った攻防はとても複雑よ。  
まずは最低限覚えておきたいことを説明するから、  
しっかり理解して実戦に役立てて。

ガード硬直中にDを押すと、ホーミングゲージを1本使ってガードキャンセルが可能。前後の2種類があり、レバーによって使い分けられる。

レバー前方向の場合、相殺判定を持った赤いオーラをまとめて前進する（土と風のアルカナ選択時は除く）。相手の攻撃を受けても相殺となり、

### ◆+Dから反撃を狙う流れ



発生早い必殺技を持っているキャラは、直接それで反撃するのが安定する。出始めに無敵時間のある技であれば、なお有効だ。

相殺が発生した場合は、お互いがほかの行動でキャンセルできるため読み合いになる。発生早い技や無敵時間のある技で相手の技をつぶすのが基本だが、相手が無敵技を出すと読んだら様子を見ることも重要だ。

その際はジャンプやガード以外の行動でキャンセル可能。また、相殺の有無に関係なく、ある程度進めば必殺技や超必殺技を出せるようになる。

レバー後ろ方向の場合は◆+Dと同様の動作を取るが、出始めから長い無敵時間がある。地上版は着地前に空中必殺技を出すことができるぞ。

### 直接必殺技で反撃！



### 相殺から読み合いに



### 攻撃側の注意点

ガードキャンセルは、狙いやすく強力な防御手段。攻撃側はこれに細心の注意を払いつつ行動したい。

まず覚えたいのが、ヒット確認をしっかりとすること。ガード時に毎回アルカナコンボを出し切っている、ガードキャンセル的。ヒット確認し、スキの小さい技で止めよう。

そして相手にガードキャンセルをされた場合、相殺発生後に無敵時間のある技でキャンセルするといい。相手が超必殺技を出してきたら、暗転演出を確認した後、無敵時間のある技を出してつぶすことも可能だ。



落ちていて無敵技を出せば、相手の技をつぶしやすい。無敵技が無いキャラは、無敵技を持つアルカナに変えてみるのも手だ。

### 相殺とは？

お互いの攻撃判定、もしくは攻撃判定と相殺判定がぶつくと、相殺が発生する。相殺後は、ジャンプなどの移動系動作や、各種攻撃でキャンセルが可能。相殺発生時に何もしないと、そのまま技を出し切ってスキが生じてしまうので注意。



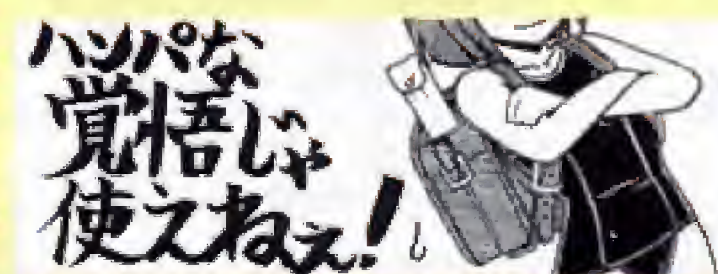
相殺が発生！こんなときはとりあえずAを連打しておくのが、比較的簡単かつ安全だ。



応援、かたじけない。

## ジャケ買い人気投票、 1位は“朱鷺宮 神依”！

12月号の“ARCANA SIGNALS”で募集した、掟破りのゲーム稼働前人気投票「ジャケ買い人気投票」。見事1位の栄誉に輝いたのは、凛々しい姿と日本刀がベストマッチの千年守・朱鷺宮 神依！1位を記念して、開発室より特製描き下ろしを頂きました！ほっこりこのはも可愛いですね☆ちなみに、2位はリーゼ、3位は頼子が入っています。投票、ありがとです！



(埼玉県 UZ君)  
☆コインを入れたら迷わず退場！ためらっちゃ駄目だ！

### 開発室直送バラエティ

## ARCANA SIGNALS

開発室とプレイヤーをつなぐバラエティコーナー、今月も好調発信中！次号からはさらに濃い新規企画を、いろいろと開始予定ですよーっ！

感謝！人気投票応援投稿！

Arcana Heart



(東京都 シアカーン君)  
☆惜しくも4位止まりだったから様！発売後は人気が上がるかも？



(京都府 呆虚さん)  
☆一目見て「買い！」という方が多かったようです。ぜひ使ってみてね！



(愛知県 御影道行君)  
☆いきなりシケていいのか？早くもネタ要員として愛されそうなのはおと様。

## アルカナグッズ発売決定！ 冬コミにて先行発売！！

話題沸騰中の「アルカナハート」ですが、早くもグッズの発売が決定！まずは第1弾として、ラミカードとテレホンカードがお目見え！冬コミのエグゾーストブースにて先行発売予定なので要注目！  
■台紙付きラミカード(全10種類) ¥189(税込み)  
※冬コミ会場では全10種類セット販売(イベント限定特典付き)のみ  
■台紙付きテレホンカード(1種類) ¥1,500 販売元/エグゾースト



イベント限定特典も！

### アルカナグッズ スペシャルプレゼント

今回ご紹介したアルカナハート・キャラクターラミカードの10種類セット(イベント限定特典ラミカード1枚付き)を、抽選で5名の方にプレゼント！応募要項はP74を参照のこと。なお、上記のグッズの一般販売は、1月中旬を予定しているとのこと。詳しくはコチラを！<http://www.exhaust-web.com/>



しっかりチェックして忘れずに活用しよう  
全キャラ&全アルカナコマンド表



天使さんによって技が変わるから、コマンドを覚えるのって大変だね。そんなみんなのために、全部のコマンドをまとめて掲載しちゃおう。

全キャラクターコマンド表

愛乃 はあと

特	地上:●+B / 空中:●+B、下方向+C
必	はーとふるばんち ●●●+攻撃(地/空)
	鉄拳ばんち ●●●+攻撃(地)
	リボンびーむ ●●●+攻撃(地)
	必殺きつく ●●●+攻撃(空)
超	ずっこいはーとふるばんち ●●●+AB同時押し(地/空)
	愛の鉄拳ばんち ●●●+AB同時押し(地)

甘楽 冴姫

特	地上:●+B / 空中:●+B、●+C
必	クラウドソラス ●タメ●+攻撃(地)
	プリューナク ●タメ●+攻撃(地)
	アラガラッハ ●●●+攻撃(空)
	オルナ ●タメ●+攻撃(地)
超	リア・ファイル ●●●+AB同時押し(地/空)
	ガルフ・ダグザ ●●●+AB同時押し(地)

朱鷺宮 神依

特	地上:●+A、●+B / 空中:前方向+A、下方向+C
必	功刀(くめぎ) ●●+AorB(地)
	閑間(うるま) ●●●●+攻撃(地)
	吐切(はき) ●タメ●+攻撃(地)
	天鎖(てんざ) ●●●+攻撃(空)
	斯封(こうふ) ●●●+攻撃(地/空、空中はAとBのみ)
	葉制(わさね) ●●+攻撃(空)
超	無怨(むおん) ●●●+AB同時押し(地)
	枯霊(こたま) ●●●●+AB同時押し(地)
	逝新(せいざん) ●●●●+AB同時押し(空)
	死祀(しまつり) 地上斯封成立中に●●●+AB同時押し(3ゲージ消費)

このは

特	地上:●+A、●+B、●+B / 空中:下方向+C
必	手裏剣 ●●●+攻撃・攻撃・攻撃(地)
	苦無 ●●●+攻撃(空)
	疾風突き(はやてつき) ●●●+攻撃(地)
	このは隠れの術・地 ●●●+攻撃(地)
	このは隠れの術・天 ●●●+攻撃(地)
超	土遁の術 ●●+攻撃(地)
	変わり身の術 ●●●●+攻撃(地)
	むささびの術 ●●●+攻撃(空)
	飯綱落としの術 レバー1回転+攻撃(空)
	集塵り ●●+攻撃(空)
	転がり 集塵りの着地硬直中に●or●+攻撃(地)
超	このは百分身の術 ●●●+AB同時押し(地)
	このは落としの術 ●タメ●+AB同時押し(地)

愛のアルカナ バルティニアス

属	トラベシオ 2段ジャンプ下降中にレバー上要素(空)
必	ロススフェラ ●●●+D(地/空)
	ロストクソ ●●●+D(地/空)
	ロスキクロス ●●●+D(押しっぱなし)(地/空)
超	トリススフェラ ●●●●+D(地/空)
	ウラニオトクソ ●●●●+D(地/空)
AF	プラニタリオ ABC同時押し(地/空)
AB	イリオススフェラ ●●●+ABC同時押し(地)

雷のアルカナ ヴァンリー

属	ファリム ●+Cor●+Cタメ(地)
必	エンシーム ●●(地)
	スカルトエルム ●●●+D(地/空)
	クリーオフ 相殺発生時に●●●+D(地/空)
超	フェアルグロルグ ●●●●or●●●●+D(押しっぱなし)(地/空)
	エムローンエナッド ●●●●+D(地)
AF	ドリハロック ABC同時押し(地/空)
AB	プロデュールアナム ●●●+ABC同時押し(地)

時のアルカナ アヌトゥバーダ

属	塵染の意(じんせんこのい) ●●(地)
必	因果の意(いんがのい) ●+Cor●+Cタメ(押しっぱなし)(地)
	虚空の意(こくうのい) ●+D(地)
超	離縛の意(りばくこのい) ●●●+D(地/空)
	無量光の意(むりょうこうのい) ●●●●+D(地/空)
AF	金剛輪の意(こんこうりんこのい) ABC同時押し(地/空)
AB	本不生の意(ほんふじょうこのい) ●●●+ABC同時押し(地)

樹のアルカナ モリオモト

属	鳥 ●●or●●●+D(地/空)
必	引き寄せ 鳥ヒット時に●+D(地/空)
	種蒔き ●●●+D(押しっぱなし)
超	養分吸収 ●●●●+D(地/空)
	花満開 ●●●●+D(地/空)
AF	恵みの光 ABC同時押し(地/空)
AB	禁断の裏と花 ●●●+ABC同時押し(地)

春日 舞織

特	地上:●+A、●+A、●+B、●+B
必	雪花の舞(せっかのまい) ●●●+攻撃(空)
	桜花の舞(おうかのまい) ●●●+攻撃(地)
	街風駆け(つむじかけ) ●●●+攻撃(地)
	雷神落とし(らいしんおとし) ●●+攻撃(地)
	飛行路駆け(ひけいかけ) ●●or●●●+攻撃(地/空)
超	破魔の獅子吼(はまのししく) ●●●+AB同時押し(地)
	退魔の精霊(たいまのせいりく) ●●●+AB同時押し(地)
	神楽社の矢(からいとのや) ●●●●+AB同時押し(地)
	神楽社の矢 鼓舞(からいとのやこぶ) ●●●●+AB同時押し(地)
	神楽社の矢 神座(からいとのやかむくら) ●●●●+AB同時押し(地)

美鳳

特	地上:●+A、●+B
必	白虎崩壊(びゃくこほうけん) ●●●+攻撃(地)
	青龍亢山(せいりゅうこうざん) ●●●+攻撃(地)
	玄武踏陣(げんぶとうじん) ●●●+攻撃(地、3回連続入力)
	朱雀宝輪(すざくほうりん) ●●●+攻撃(空)
	地克転身(ちかつてんしん) ●●●+攻撃(地)
超	四聖王道(しせいおうどう) ●●●+AB同時押し(地)
	天部仙掌(てんぶせんしょう) ●●●+AB同時押し(空)
	麒麟暴撃(きりんこうげき) ●●●+AB同時押し(地)
	大地覆光(たいほうせんこう) 麒麟暴撃ヒット後に●●●×3+AB同時押し(地)

リリカ・フェルフネロフ

特	地上:●+B、●+B
必	トルネードエッジ ●●●+攻撃・●●●+攻撃・●●●+攻撃(地/空)
	フリップスルー ●●●+攻撃(空)
	アクセルスライドF ●●●+攻撃(地)
	アクセルスライドB ●●●+攻撃(地)
超	ハイレッシャー アクセルスライド中にAC同時押し(地)
	クイックエア アクセルスライドF中に●●●+A(地)
	ウォールステップ アクセルスライドB中に●●●+A(地)
	スピードブレード アクセルスライド中に●●●+B(地)
	ヒールカッター アクセルスライド中に●●●+C(地)
超	ハリケーンスパイラル ●●●+AB同時押し(地/空)
	サイクロンストーム ●●●+AB同時押し(地)

土のアルカナ オホツチ

属	磐石(はんじやく) ●+Cor●+Cタメ(地)
必	岩戸(いわと) ●+D(地)
	要石(かなめいし) ●●●+D(地/空)
超	開地門 殺鬼道(かいちもん ざきどう) ●●●●+D(地/空)
	開天府 滅鬼陣(かいてんふ めつきじん) ●●●●+D(地)
AF	地震尊 軍奉行(ちれいそん いくさぶぎょう) ABC同時押し(地/空)
AB	大土神 大証詞(おおつちのかみ おおはらえことば) ●●●+ABC同時押し(地)

火のアルカナ ランゴン

属	操火将(そうかししょう) ●+Cor●+Cタメ(地)
必	火仙代(かせんやく) ●●●+D(地/空)
	火攻焔(かこうえん) ●●●●+D(押しっぱなし)(地/空)
超	轟天焦(こうてんしょう) ●●●●+D(地/空)
	火孔洞(かこうは) ●●●●+D(地/空)
AF	跳躍閃撃(ちょうえんせん) ABC同時押し(地/空)
AB	揺動大聖(ようどうたいせい) ●●●+ABC同時押し(地)

風のアルカナ テンベスタス

属	オーラ 2段ジャンプ後、再度ジャンプ入力 空中ダッシュ(前後)後、再度空中ダッシュ(前後)入力
必	ヴェロクス ●+D(空)
	スクトゥム ガード硬直中に●+D(地/空)
超	シキリス ●●●+D(地/空)
	ヴェルテクス ●●●+D(地/空)
AF	ファルクス ●●●●+D(連打)(地/空)
	リベラリス ABC同時押し(地/空)
AB	アブ・オレオ ●●●+ABC同時押し(地)

闇のアルカナ ギーア

属	ズィヒエル ●●●+D(地/空)
必	シェーレ ●●●+D(地/空)
	ファレン ●●●+D(地/空)
超	マルテルン ●●●●+D(地/空)
AF	フルーフ ABC同時押し(地/空)
AB	シュヴァー ●●●+ABC同時押し(地)

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

特	地上:●+B / 空中:下方向+C
必	緋の瞳のレーツェル ●●●●+攻撃(地)
	別たれたゼーレ 人形収納時に●●●+攻撃(地/空)
	バーレは軽やかに 人形分離時に●●●+攻撃(押しっぱなし)(地)
超	抗えぬホイゲン ●●●+攻撃(地/空)
	狂おしきベレン ●●●+攻撃(地/空)
	ヴェヒタアの微笑み ●●●+攻撃(地/空)
	ヴェルトは残酷で ●●●+攻撃(地/空)
	無垢なるラーデン ●●●●+攻撃(地/空)
超	バトルークの朱い涙 ●●●+AB同時押し(地)
	死に誘うグベル 人形収納時に●●●+AB同時押し(地/空)

安栖 頼子

特	地上:●+A、●+A、●+B、●+B 空中:●+C、●+C、●+C、●or●+C
必	震え来る地獄の制裁 ●●●+攻撃(地/空)
	嘆き上がる奈落の苦悶 ●●●+攻撃(押しっぱなし)(地)
	降り注ぐ魔界の報復 ●●●+攻撃(空)
超	古のタリズマン ●●●●+攻撃・任意のレバー入力(地/空)
	古のタリズマン(追加入力) ●●●●●●
	世界を統べる魔王の威光 ●●●+AB同時押し(地)
	生死を御する禁忌の魔術 ●●●●+AB同時押し(地)

大道寺 きら

特	空中:下方向+C
必	きら様ドライバー レバー1回転+攻撃(地)
	フライングきら様ドライバー ●●●+攻撃(空)
	大道寺バンカーバスター ●●●●+攻撃(地)
超	脳天直撃バックドロップ 大道寺バンカーバスター中に攻撃(地)
	江古田式ロケット砲 ●●●+攻撃(地)
	江古田式グレネード ●●●+攻撃(地)
超	アルマゲドンバスター レバー2回転+攻撃(地)
	フライングアルマゲドン ●●●●×2+攻撃(空)

魔のアルカナ ディュー・モール

属	アンブワツネ ●●●+D(地/空)
必	デシリュール ●●●or●●●+D・任意のレバー入力(地/空)
超	サクリフィス ●●●●+D(地)
	ミルワール ●●●●+D(地/空)
	アンヴァリデ ●●●●+D(地/空)
AF	アバトワール ABC同時押し(地/空)
AB	エグゼキューション ●●●+ABC同時押し(地)

水のアルカナ ニフトラ

属	カデウス ●+Cor●+Cタメ(地)
必	フルヴィア ●●●+D(地/空)
	スティリア ●●●+D(地/空)
超	カタラクタ ●●●+D(地/空)
	ニトルム レバー1回転+D(地/空)
AF	プレブルヴィウム ●●●●+D(地/空)
	ブグナクルム ABC同時押し(地/空)
AB	レクタム ●●●+ABC同時押し(地)



●技コマンド表と各種略号の見方: 属=属性効果, 必=必殺技, 超=超必殺技, AF=アルカナフォース, AB=アルカナブレイズ。 「-」=前後の操作を順に入力。(地)=地上のみ可能。(空)=空中のみ可能。(地/空)=地上、空中のどちらでも可能。 []=アルカナコンボでのつなぎ、<=>=キャンセルでのつなぎ、@=>=ジャンプキャンセルでのつなぎ、@=>=ホーミングキャンセルでのつなぎ。





## 愛乃 はあと

Aino Heart

けん制技、対空技、無敵技と、一通りの技がそろっているはあと。ジャンプ攻撃が強いので、攻め、待ち、どちらのスタイルもこなせるぞ。

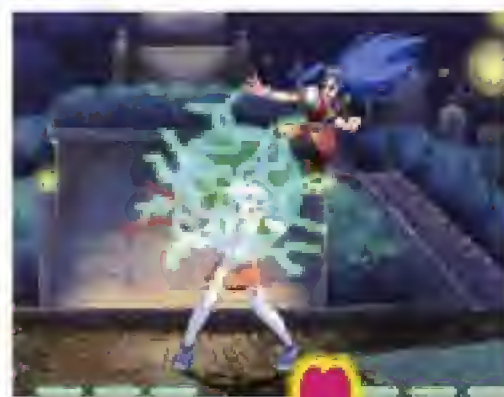
Text: ケンちゃん

### 技解説

#### ●主要通常技

立ちBはかなり早いタイミングで上半身に相殺判定が発生するので、対空技として便利。立ちCはスキが小さい上、上半身に相殺判定が発生するのでけん制に使う。◆+Bは下半身に相殺判定を持つので、攻撃位置の低い攻撃をつぶしやすい。ジャンプキャンセルが可能なのも利点だ。

ジャンプAは空対空、跳び込みの両方で役立つ。ジャンプ中下方向+Cは、空中ヒット時に相手をたたき落とす効果を持つ。地上ヒット時の



対空に使える立ちB。ほぼ確実に相殺を取れるので立ちAまで仕込んでおき……



ヒット時はジャンプキャンセルして空中連続技へ。最後は必殺きつくと締めよう。

のけぞり時間が長いので、跳び込みに使ってもいい。◆+Cは相手を打ち上げるアッパー。ヒット時と最大タメガード時は、ホーミングキャンセルから追撃を狙えるぞ。

#### ●必殺技

はあとふるばんちは跳び上がりつつ拳を突き上げる技で、ABCいずれも出始めから攻撃発生後まで無敵時間がある。切り返しには、最も無敵時間が長いCが使いやすい。

突進技の鉄拳ぱんちは、A~Cの順で移動距離は伸びるが、発生は遅くなる。Aはスキが小さくガードされても有利なので、けん制、連続技の両方で活用できる。また、強は動作の途中から攻撃後まで、飛び道具を跳ね返す性能を持っているぞ。

りぼんびーむは、前方に小さく跳ねてからハート形のビームで攻撃。発生は遅いものの動作開始直後から足元が無敵になり、相手に当てれば大幅に有利な状況を作り出せる。移動距離はAが最も短く、強が長い。

必殺きつくは、空中で回転してから急降下しつつ蹴りを放つ。Aは回転時に高く上昇するが、前方への移動距離は短い。逆にCはあまり上昇

せず、前方へ大きく移動。Bはその中間だ。着地のスキが小さくめくりを狙えるので、奇襲として活用可能。ヒット時に相手をたたき落とせるので、連続技の締めに使ってもいい。

#### ●超必殺技

すっごいははあとふるばんちは、はあとふるばんちの強化版。無敵時間を生かして割り込みに使ったり、空中での連続技に組み込んでいこう。

愛の鉄拳ぱんちは鉄拳ぱんちの強化版に当たる技で、無敵時間はほとんど無いが発生が早く連続技に使いやすい。立ちCやAorB鉄拳ぱんちからキャンセルでつなぐのが一般的だ。



すっごいははあとふるばんちは、最後の一段をホーミングキャンセルすれば……



吹っ飛んだ相手に追撃できる。無敵時間を生かした切り返しから連続技を狙え!

### 基礎攻略

攻撃位置の高い技に強い立ちCと、逆に攻撃位置の低い技に強い◆+Bでけん制し、どちらもヒット確認して◎A鉄拳ぱんち◎愛の鉄拳ぱんちとつなぐのが基本。相手がけん制技を嫌がってジャンプするようなら、立ちBやジャンプAで迎撃しよう。

立ちBは対空に使うと相手のジャンプ攻撃と相殺しやすいので、常に立ちAまで仕込んでおくといい。立ちBヒット時は、そのままジャンプキャンセルして連続技へ。相殺発生時は

立ちA(→立ちB)からジャンプキャンセルして連続技を決めよう。

はあと側から攻め込むときは、ヒット時に連続技を決めやすいジャンプ中下方向+Cが役に立つ。低空空中ダッシュで奇襲を仕掛けるなら、[A→下方向+C]を使うといいぞ。

相手のガードを崩すためには、主に投げを使っていく。普段はホーミングキャンセルから追撃できるニュートラル投げを使うのが基本だが、投げ抜けをするような相手にはレバー入れ投げを使ってダウンを奪い、起き上がりを攻めるといい。

### 連続技

- I ◆+Bor立ちC◎A鉄拳ぱんち◎愛の鉄拳ぱんち  
II [しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC] ◎A鉄拳ぱんち◎(◆+D)→[立ちA→立ちB] ◎[B→◆+B] ◎[B→◆+C]

Iはけん制から狙う連続技。IIはさらに決まるもので、A鉄拳ぱんち後はレバー◆でDを押し続けてホーミングキャンセルし、すぐに立ちAをヒットさせよう。なお、立ちBを◆+Bに変えれば、低空空中ダッシュBにつなぐことも可能だ。



相手のけん制技の打点を考え、立ちCと◆+Bを使い分ける。



ヒット時は確認してからA鉄拳ぱんちへつなぐのが理想だ。

## 愛

のアルカナ



Text: ケンちゃん

### 属性効果&技解説

#### ●属性効果

トラベズィオは2段ジャンプ後に可能な特殊動作で、落下速度を遅らせつつレバー左右で多少の制御が可能。レバーを離すか技を出すと落下するので、タイミングをずらすのに使えるぞ。

#### ●必殺技&超必殺技

ロズスフェラは弾速の遅い誘導弾を放つ。遠距離で出して追いかけるように移動すれば、攻め込むきっかけになる。ロズトクソはレーザーを放つ技で、画面端まで一瞬で到達するため相手の

動き始めを狙いやすいが、若干スキが大きい。ロズキクロスは相手の飛び道具を吸収するバリアで、吸収後は非常に高い誘導性を持った弾を撃ち返す。

トリススフェラは誘導弾を3連射する技。ウラニオトクソは巨大なレーザーを発射。発生は遅いが、壁に吹っ飛ばす技から連続ヒットを狙える。

なお、ロズスフェラとトリススフェラは、それぞれ弾が消えるまでは同じ技を出せないで注意(ロズスフェラとトリススフェラの併用は可能)。

●アルカナフォース&アルカナブレイズ  
プラニタリオ中は、前述したロズスフェラ、トリススフェラの発射制限が

解除され、さらに超必殺技がパワーゲージを消費せずに使用可能となる。

イリオススフェラは、発生こそ遅いが空中ガード不能なのが利点だ。



ロズスフェラとロズトクソを使い分ければ、極急を付けたけん制が可能。これで遠距離戦を制し、攻め込むきっかけとしよう。





## 甘楽 牙姫

Tsuzura Saki

けん制技が強くオーソドックスな闘い  
方ができる上、地上のラッシュから狙  
える崩しが強力。割り込み技も強い  
ので、接近戦に持ち込むのが重要だ。

Text: ゆきのせ

### 技解説

#### ●主要通常技

主戦力となるのは立ちBとしゃがみC。立ちBは横方向に長くジャンプキャンセルが可能なので、けん制技として役立つ。しゃがみCはスライディングで、前進するためリーチが長め。主に中間距離で出していきたい。ガードされると不利な状況になるが、キャンセル可能なのでAブリューナクなどでフォローしよう。

対空技として役立つのは、早いタイミングで相殺判定が発生する◆+B。相殺することを見越して、あらかじめ立ちAまで仕込んでおくといい。

ジャンプ攻撃は上下に強いAがオススメ。空対空で相手の下から出せば、負けることはほぼ無い。◆+Cは下に判定が強く、ジャンプ直後に出せば中段として使うことが可能だ。



リーチに優れた立ちB。中間距離のけん制に使ってほしい。

#### ●超必殺技

クラウド・ソラスは無敵時間こそ無いが、AorBなら空中ガード不能なので対空として役立つ。相殺が発生した場合はジャンプAでフォローしよう。

ブリューナクはガード時に大幅不利となるBやCは控え、Aで出すのが基本。発生が早いので、しゃがみCなどからキャンセルで出せば連続ヒット。スキが小さくめり込ませなければガードされても有利なので、攻めを継続したいときにもオススメだ。

フラガラッハは昇りで出せば中段として使えるが、見切られやすいので空中連続技に使うのがメイン。ダウンを奪える貴重な技なので、空中連続技は必ずこの技で締めよう。

オルナは中段技で、ガード時の跳ね返り後は行動可能。上タメというコマンドが難点だが、連係やジャンプ中にうまくタメて出していきたい。



フラガラッハは空中連続技の締めめにダウンを奪えるぞ。



#### ●超必殺技

リア・ファイルは、出始め〜攻撃発生後まで無敵時間がある優秀な技。対空として使う場合は引き付けて出す必要があるが、横方向へのリーチが長いめり込み時は無類の強さを発揮する。連続技で近い間合いからAブリューナクを決めたときは、キャンセルでこの技につなごう。

ガルフ・ダグザは発生が遅く無敵時間はほぼ無いが、立ちCをキャンセルして出せば連続ヒット。威力が高いので、投げ後など確定で決められる場面ではこれを使っていこう。



切り返して威力を振るうリア・ファイル。牙姫の主力技だ。

### 基礎攻略

牙姫は攻めが強いキャラだが、接近するにはまず、相手の様子を見つつけん制することが重要。中間距離では立ちBやしゃがみCでけん制し、相手がジャンプするようなら◆+Bやクラウド・ソラスで迎撃しよう。

ジャンプAも対空として有効。上に判定が強いので、ジャンプ中の相手を追いかけるように出せば、ほとんどの技に勝てるぞ。また、ジャンプCを置いておくように出すのも強力。出した後はほぼ着地まで行動不

能となるので、下降中に出していこう。

けん制と対空でペースをつかんだら、一気に攻めるチャンス。接近戦に持ち込み、フロントステップからのニュートラル投げやジャンプ中◆+C(昇り)などでガードを崩そう。

切り返しは主にリア・ファイルを使っていく。ガードされてもホーミングキャンセルでフォローできるので、ホーミングゲージがあれば強気で出せるぞ。ただし、超必殺技なので当然ゲージを必要とする。連続技ではできるだけゲージを使用せず、常にゲージを確保しておきたい。

#### 連続技

- I [しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC] → Aブリューナク → リア・ファイル (ニュートラルD) → [B → ◆+B] → [B → ◆+B → C] → Cフラガラッハ
- II ニュートラル投げ (◆+D) → [しゃがみB → 立ちC] → ガルフ・ダグザ (ニュートラルD) → [B → ◆+B] → [B → ◆+B → C] → Cフラガラッハ

Iはゲージを使用するが、高威力なので狙ってほしい連続技。ただし、間合いが遠いとリア・ファイルの最後の1段が当たらないので注意。ニュートラル投げからは、IIでダメージを与えよう。◆+Dを長めに入力して、しっかり接近するのがコツだ。



対空に使える◆+B。発生は遅いが相殺を起こしやすいので、立ちAまでセットで使おう。



ニュートラル投げ後はホーミングキャンセルを使い、連続技でダメージを与えよう。

## 雷

のアルカナ



### ヴァンリー

フロントステップに相殺判定が付くため、接近戦が強化される。接近戦主体のキャラと相性が良さそう。

Text: ゆきのせ

### 属性効果&技解説

#### ●属性効果

ファリウムは◆+Cや◆+Cのタメ動作中に、エンシームはフロントステップ中に相殺判定が付加される。

特に、フロントステップ中に相手の技をくらうリスクを軽減できるエンシームは強力。動作開始直から相殺判定が発生するため、相手のジャンプ攻撃に合わせつつ相殺後に発生の早い技を出せば、対空としても使えるのだ。

#### ●必殺技&超必殺技

スカルト エルムは相手の居る場所を

狙い、落雷を発生させる飛び道具。場所が決まってから落ちるまでに若干タイムラグはあるが、出始め以外は攻撃をくらっても消えない。相殺発生時のみ出せるクリーンオフは、発生とリーチに優れ、発生直前まで無敵だ。

フェアルグ ロルグは、コマンドで進む方向が変わる連続落雷。ボタン押しっぱなしで雷が落ちるのを遅らせるので、起き攻めに使うと有効だ。

エムローン エナッドは自分の周りに多段ヒットする雷を落とす技で、無敵時間は無いが連続技に組み込める。

●アルカナフォース&アルカナブレイズ  
ドリィハログ中は、ホーミング移

動に相殺判定が付加される。

プロデュール アナムは、発動後にかなり遅れて落ちてくる飛び道具。発動時は無防備なので、起き攻めで使おう。



発生が早いクリーンオフ。とっさに出すのは難しいが、ほとんどの技のスキにヒットし、相手が技を出していても打ち勝ちやすい。





この刃の間合いと堅守に  
敵う者は無し。

## 朱鷺宮 神依

Tokinomiya Kamui

逝斬と斯封を使った防御は堅固の一言。逆に小回りの利く技が少ないので、長いリーチを生かして中間距離からじっくり体力を奪っていく。

Text: MVP

## 技解説

### ●主要通常技

立ちBは始めの胴体付近に相殺判定があり、リーチが長い地上戦の要となる。◆+Bは攻撃判定こそ強くないが、空中ガード不能なので対空に使える。ジャンプキャンセルから空中連続技を狙おう。ジャンプ攻撃はAが判定、Bがリーチに優れ、どちらもジャンプキャンセル可能だ。

### ●必殺技

功刀は自分の体力を消費し、Aだとパワーゲージ、Bだとホーミングゲージを1本増やす技。体力の消費量が多い(特にA)のが難点だ。

間間は一定距離を疾走する突進技で、相手に当たるとさらに斬りを出す。地上ヒット時はAがのけぞり、Bが浮かせ、Cが壁吹っ飛ばしとなり、主にAを空中連続技で使用する。Aなら



◆+Bは空中ガード不能なので、さきまに状況で活用。



ス封は、攻撃位置が低い技なら下段技以外も取れる。

ガード時、空振り時共にスキが小さいため、移動手段としても使える。

吐切は射程のある飛び道具。Aは射程が短いもののスキが小さく、ガードさせればかなり有利となる。BやCは刀を振るモーションにも攻撃判定があり、順に射程が長くなる。

天鎖は円を描くように攻撃する技で、しゃがみガード不能。主にCを空中連続技の締めに使おう。

斯封は当て身技で、相手の技の攻撃判定を問わず、当て身判定のある場所(光っている鞘の部分)に攻撃を受けると反撃する。成功時の反撃は、Aは相手を浮かせ、Bは壁に吹っ飛ばし、Cはダウンを奪う。AとCは、ホーミングキャンセルから追撃できるぞ。空中版はAが横方向、Bが斜め下方向に対応している。なお、当て身判定は動作開始直後から発生し、飛び道具を跳ね返す効果も持っている。

垂直に急降下しつつ攻撃する業剣は、ヒット時はダウンを奪い、ガードされても有利な高性能技。めくりも狙えるので、接近手段の要になる。

### ●超必殺技

無怨は高速で突進しつつ一閃する技。攻撃判定が低い位置にあるので、空中の相手には当てにくい。

枯霊は射程の長い飛び道具で、発動後にAorBを押しっぱなしにすると、射出を遅らせられるのが特徴。

逝斬は天鎖の超必殺技版。発生が早く発生後まで無敵時間が続くので、ガードキャンセル◆+Dから出すと強力な割り込み&反撃手段となる。



ガードキャンセル◆+D↓  
逝斬は、最高の切り返し手段。頼れる無敵時間を持つ。



キャンセルしてアルカナの超必殺技につなぐことも可能。相手にとっては脅威だ。

## 基礎攻略

地上戦は【立ちB→立ちC】でのけん制がメイン。ヒット時は無怨を決め、ガード時は吐切に連係させよう。

空中戦ではリーチの長いジャンプBが使いやすいが、相手が強力なジャンプ攻撃を持っている場合はAの方が信頼できる。Aを使う場合はBまで入力しておき、ヒット時は2段ジャンプから連続技を決めよう。また、ジャンプやホーミングなどで相手の上を取ったら、迷わず業剣で接近だ。うまく近付いたら、投げとしゃが

みA始動のアルカナコンボを使い分けてダメージを与える。間合いが少し遠いと感じたら、しゃがみBから空中ダッシュで接近し直そう。

相手が接近戦を嫌って空中に逃げたときや、ジャンプ攻撃を低い位置で空中ガードさせたときは、空中ガード不能の◆+Bの出番。攻め込まれたときに使うとつぶされやすいので、相手の空中ガードを狙うのが重要だ。

相手に攻め込まれたときは、地上技に対してはガードキャンセル◆+D→逝斬、ジャンプ攻撃に対してはA斯封が有効。一気に形勢逆転だ。

## 連続技

- I [しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC] ◎ A 間間(2段目) ◎ (◆+D) → ◆+B ◎ [A→B→C] ◎ C 天鎖
- II A 斯封 or ニュートラル投げ ◎ (ニュートラルD) → [A→B] ◎ [B→C] ◎ 天鎖 ◎ 逝斬

Iは、近ければA間間をB吐切にしてもいい。ホーミングキャンセルを使わずに、フロンとステップ◆+Bで拾えるぞ。IIは当て身技や投げからの追撃。相手が高く浮くので、ホーミングキャンセルはDを押し続け、相手に追い付いてから追撃しよう。



低い位置でジャンプ攻撃を空中ガードさせたときは……、



◆+Bを狙う。ガードキャンセルされない限り確定するぞ。

## 時

のアルカナ



◆+Dを筆頭に、特殊な性質の属性効果や技が多いため扱いにくい。時を止められれば追撃確定だ。

Text: MVP

## 属性効果&技解説

### ●属性効果

塵染の意でバックステップに付く残像は、相手の攻撃を一発分無効化できる。その際は相手のみにヒットストップが生じるため、反撃を狙いやすい。ただし、バックステップの無敵時間が切れた後に本体と残像の両方に攻撃が当たると、本体の方がくらってしまう。

因果の意は、◆+Cや◆+Cが最大タメでその場に設置可能となる(ボタンを離すと発動)。本体が攻撃をくらうと消えてしまう点と、通常の◆or◆

+C最大タメが持つ「ガードされても吹っ飛ばす効果」はなくなる点に注意。虚空の意は◆+Dが変化し、相手をすり抜けることが可能に。技を出せる



無量光の意を決めて相手が無防備になったら、ホーミングで追いかけて連続技を決めよう。これなら相手の位置に左右されない。

ようになるまでが遅く、連続技に使いにくいのが難点。なお、やられ判定はその場→移動先と一瞬でワープする。

### ●必殺技&超必殺技

離縛の意は一定距離を進む光の弾で、ヒット時は相手が一瞬スローに。

無量光の意はヒットした相手にくさび状のタイマーをセットする技で、くさびが無くなると相手が一定時間、完全に無防備となる。連続技を決めよう。

### ●アルカナフォース&アルカナブレイズ

金剛輪の意は、発動中残りタイムの減少が停止するのが特徴。本不生の意は発動こそ遅いが、発動すれば相手がタイマーゲージ切れまで無防備に!





このは

高い機動力と優秀な飛び道具。接近戦の強さを併せ持つこのは。操作や状況判断が忙しい分、やり込むほどに強くなれる非常に面白いキャラだ。

Text:ハメコ。

## 技解説

### ●主要通常技

立ちAはリーチこそ短い、発生が全キャラ中で最も早い、有利な状況や相殺後に出せばつぶされにくい。しゃがみAは発生こそ普通だが、立ちAよりもリーチが長いので、フロントステップからはこちらを。

◆+Bは上方向に相殺判定が発生するので、対空に使うと面白い。相殺後はジャンプ状態なので、ジャンプAから連続技を狙おう。しゃがみCは下段のスライディング。フロントステップから出すと移動距離が延びるので、奇襲に使うのも悪くない。

ジャンプAは立ちAと同じ発生の早さを誇り、空対空や相殺後に出す技として頼りになる。空中投げはホーミングキャンセルから追撃が可能なので、狙う価値は大きいぞ。



◆+Bは空中ガード不能。低空の相手を落とすのに使える。

### ●必殺技

手裏剣は、追加入力で3発まで連射できる飛び道具。Aで真横、Bで斜め上約30度、Cで斜め上約45度で投げる。A→Bなどの順で、空中もカバーするように出すのが基本だ。

苦無は空中からの飛び道具で、A～Cの順で投げる角度が浅くなる。スキが小さく、けん制に使いやすい。

疾風突きは連続技に役立つ突進技。AとBはガード後わずかに有利なので、攻めの起点としても使える。

このは隠れの術・地&天は瞬間移動する技で、Aはその場、Bは3キャラ分ほど先、Cは5キャラ分ほど先の、地は地上、天は空中に出現する。



B疾風突きをガードさせた後は、ほぼ密着で有利な状況。続けて立ちAを出せば、無敵技以外ではまず割り込まれない。



土遁の術は地面に潜る技で、竹筒の部分にやられ判定がある。潜った後はレバーで左右に移動でき、上方向orボタンでその場に出る。

当て身技の変わり身の術は、発生が早いのが利点。成功時の出現位置は、Aは相手目の前の地上、Bは相手目の前の空中、Cは相手背後の地上。

むささびの術は空中でゆっくりと移動する技で、動作中は無防備だが、ボタンや下方向でキャンセルできる。

飯綱落としの術は空中ガード不能の打撃技。空中連続技に組み込むほか、空中ガードを崩すのに使える。

隼蹴りは空中から垂直に落下しつつ蹴りを放つ技で、空振り時は追加入力で移動技の転がりに移行できる。

### ●超必殺技

このは百分身の術は発生直前まで無敵の突進技で、地上ヒット時は乱舞をたたき込む。発生が遅い分無敵時間が長く、切り返しに使いやすい。

このは落としの術は間合いの狭い投げ技。成立後はレバーを回すと威力が上昇する。タメながら前進できる◆+Dを活用して狙っていこう。

## 基礎攻略

リーチが短いので、中距離戦は苦手。高い機動力を生かし、手裏剣や苦無を使って遠距離からけん制しつつ、ホーミングやフロントステップで接近戦に持ち込むのが基本となる。

相手の跳び込みに対しては、発生に優れたジャンプAによる空中戦で対抗したり、◆+Bで相殺しつつジャンプAを狙いたい。相手のジャンプ攻撃が下方向に強くなければ、タメ中に姿勢が低くなる◆+Cを使って避けつつ攻撃してみるのも面白い。

接近戦ではしゃがみA×2でヒット確認しつつ、ガード時はフロントステップからのニュートラル投げと、相手の暴れをつぶすタイミングでのしゃがみBを使い分けて攻めよう。

なお、接近手段はB疾風突きも頼りになる。ガード後は若干有利なので、暴れつぶしの立ちAとフロントステップ～投げで二択を迫るのだ。

ディフェンス面で頼れるのは、相殺狙いのガードキャンセル◆+D。相殺後に立ちAを出せば、無敵技以外には負けにくい。また、無敵時間の長いこのは百分身の術も強力だぞ。

### 連続技

- I [しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC] ◎ B疾風突き(H) (◆+D) → [立ちA→立ちB→◆+B] ① [A→B→C→下方向+C]
- II (火のアルカナ) ◆+C最大タメorニュートラル投げor空中投げ(H) (ニュートラルD) → [A→B→C] ◎ 火孔覇→2段ジャンプ[C→下方向+C]

Iは基本となる連続技。B疾風突きを◆+Dでキャンセルした後、ボタンを押して続けてなるべく接近してから立ちAで拾い、空中連続技につなごう。IIは火のアルカナ選択時の高威力連続技。Iの空中連続技部分に組み込むこともできるのだ。



攻める際はフロントステップからのしゃがみA×2が基本。



ガード時はフロントステップからの投げを絡めて崩そう。

## 樹

のアルカナ



モリオモト

けん制の葛から連続技を狙えるので、中～遠距離戦に難のあるキャラ向け。体力回復効果もうれしい。

Text:ハメコ。

## 属性効果&技解説

### ●必殺技&超必殺技

葛はその名の通り、葛を伸ばして攻撃する。◆◆は地上、空中共に真横へ、◆◆は地上だと斜め上、空中だと斜め下へと葛を伸ばす。ヒット時は追加入力で引き寄せに派生させれば追撃できるが、ダメージ補正が大きいので連続技よりはけん制向き。リーチは長い若干動作が重いので、最低でもガードさせるように出したい。

種蒔きは設置系の飛び道具。放った種はゆるやかに落下し、地面に落ちた

後に相手が触れると、開花してかみつく仕組みだ。かみつきは下段判定なので、研究次第ではジャンプ攻撃との中下段同時攻撃も不可能ではない。なお、同時に設置できるのは三つまでだ。

養分吸収は葛の強化版といえる技で、ヒット時はダメージを与えつつ相手の体力を吸収。レバガチャ&ボタンを連打で威力、および回復量が増加するので覚えておこう。花満開は、同時に三つの種蒔きを放つ技だ。

●アルカナフォース&アルカナブレイズ 恵みの光は効果中、体力が回復し続ける。攻撃をくらっている間も回復するので、確実に効果を得られる。

禁断の実と花は、相手の位置をサーチして発生する投げ技。暗転演出が終わってからもジャンプで回避されるので、けん制技のスキを狙おう。



葛～引き寄せは、地上で使えばけん制から連続技を狙える。ヒット時は発生の早い立ちAなどで拾い、空中連続技につなごう。



我ら春日一門の連携に  
死角はありません

## 春日 舞織

通常技は振りが大きいものが多く、必殺技のほとんどが飛び道具という、特殊な性能を持つ遠距離戦キャラ。必殺技の連発で相手を近寄せさせるな!

Text:バチ

### 技解説

#### ●主要通常技

立ちA、しゃがみAは発生が早く(特に立ちA)、割り込みや連続技の始動に役立つ。◆+Aは下段なのが利点だ。立ちCは早いタイミングで相殺判定が発生するため、ジャンプ攻撃を引き付けて出せば相殺を起こしやすい。ジャンプCはリーチが長く、ジャンプの降り際に出せば対地と対空を兼ねたけん制になる。空中ヒット時は相手を地面にたたき落とすぞ。

#### ●必殺技

飛計路翔けは、折り鶴に乗った妹たちが攻撃する飛び道具。◆◆◆(小糸)は背後から正面に、◆◆◆(小唄)は正面から手前に向かう。また、Aは低空、Bは中空、Cは上空から出現し、AとBは上昇、Cは下降軌道を取る。雪花の舞は、コマを地面に放つ技。



◆or◆+Cの最大タメは、持続時間が長く起き攻めに使える。



ジャンプCは近付くとする相手をけん制するのに役立つ。

出始めのヒモにも攻撃判定がある。接地したコマはAだと前進、Bだと停滞、Cだと後退し、コマがヒットするとダウンを奪える。なお、舞織が攻撃をくらってもコマは消えない。

桜花の舞は、Aは斜め上、Bは正面、Cは斜め下にヒモを伸ばし、ヒット時は追撃可能な状態で相手を浮かせられる。Aのみ空中ガード不能だ。

雷呻落としは、姉の鼓音が急降下しつつ蹴りを出す。出現位置はAだと舞織の目の前、Bだと相手と舞織の間、Cだと相手の位置となる。

街風駆けは舞織の背後から鼓音が突進し、相手に近付くと正拳突きを出す。ボタンで移動距離とスキが変わり、Aはズームアウト時の画面4分の1、Bは3分の1、Cは2分の1ほど進み、スキはA~Cの順で大きくなる。

#### ●超必殺技

破魔の獅子吼は雷呻落としの強化

版で、相手の真上から出現する。地上ガード時は前方ジャンプから反撃を受けるが、出始めに長い無敵時間があり、切り返しや連続技に便利。

退魔の端鶴は小糸、小唄が連続で攻撃する飛計路翔けの強化版。発生前に無敵時間が切れ、小糸&小唄が出現する前に攻撃を受けると消える。

神来社の矢は、正面に矢を放つ技。暗転演出中に追加入力をする、さらにゲージを消費して神来社の矢 鼓舞、神来社の矢 神座に派生できる。追加入力をするごとに、発生が早くなりダメージがアップするぞ。



街風駆けや破魔の獅子吼は、技が発動すれば舞織が攻撃をくらっても鼓音が出現する。接近戦で困ったならこれらを出そう。

### 基礎攻略

苦手な接近戦を避け、遠距離から各種飛び道具をばらまいて闘うのが基本。後方ジャンプから飛計路翔けを2連発し(◆◆◆+AorB→◆◆◆+B)、さらにAorC雪花の舞を出すなど、弾幕を張って相手を突き放そう。

桜花の舞後は、着地して雷呻落としでけん制するほか、さらに空中でアルカナの飛び道具を出した後、着地で再度ジャンプして飛計路翔け、もしくは雷呻落としでけん制、といったように、各種飛び道具を繰り返す

連発する連係を組むのが強力だ。

相手が近付いてくるようなら、ジャンプCでのけん制や、◆◆◆→◆◆◆の順の飛計路翔けを交ぜるといい。

飛び道具に対して相手が固まるようなら、それを盾に空中からD押しっぱなしのホーミングで接近。低めにジャンプCをガードさせた後、◆+C最大タメでガードを崩していこう。

接近戦に持ち込まれたら、空中ガード後に◆(画面端は●)のホーミングで逃げたり、地上でA街風駆けや破魔の獅子吼を出し、相手の技にカウンターを狙っていくといい。

### 連続技

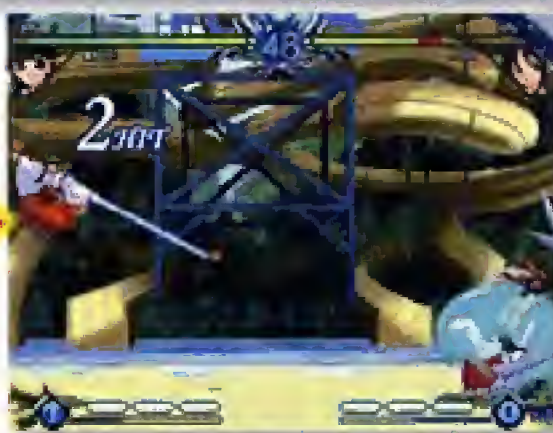
I [しゃがみA→立ちB→立ちC] ◎ C桜花の舞→C雷呻落としor破魔の獅子吼

II (土のアルカナ) ◆+C最大タメ ◎ 開地門or開地門 殺鬼道

Iは立ちBが空振りしやすいので、安定させたい場合は最初のつなぎをしゃがみA→◆+A→◆+B(2段目)→立ちCに。桜花の舞後は、相手が頂点付近まで吹っ飛んでから次の技を出そう。IIは起き攻め時に狙う、威力の高い連続技だ。



後方ジャンプから◆◆◆→◆◆◆の順で飛計路翔けを出し、



雪花の舞。これに雷呻落としやアルカナの技を交ぜよう。

## 土

のアルカナ



### オホツチ

各種ガード判定のおかげで、守りを固めつつ攻撃を狙えるオホツチ。高威力の連続技やけん制も可能だ。

Text:バチ

### 属性効果&技解説

#### ●属性効果

磐石は◆+Cのタメ中に立ちガード、◆+Cのタメ中にしゃがみガード判定が付く。岩戸は地上の◆+Dに立ちガード判定が付く、飛び道具を防ぎながら接近可能になる。ただし、通常の◆+Dより速度が遅い上に技を出せるようになるまで時間がかかり、ホーミングキャンセルやガードキャンセルでの◆+Dも岩戸版が出てしまうのが難点。

#### ●必殺技&超必殺技

要石は、本体の斜め上から巨大な岩

を落とす技。岩は出てしまえば本体が攻撃をくらっても消えず、レバーの左右で軌道ある程度制御できる。

開地門は正面に岩の拳を突き出す技で、ガードされても大きく間合いを離せる。開地門 殺鬼道はその強化版で威力が高く、ガード時は回復可能な状態で相手を壁に吹っ飛ばす。

開天府 滅鬼陣は、相手の頭上から巨大な足が踏み付ける技。威力は低いが中段かつ空中ガード不能で、ヒット時は長時間ダウンさせられる。

●アルカナフォース&アルカナブレイズ  
地霊尊 軍奉行中は、動きが遅くなる上にガードができなくなるが、攻撃を

くらってもものけぞらなくなる。大土神大祓詞は発生こそ遅いが、ガード時は回復可能な状態で相手を上空に吹っ飛ばし、吹っ飛ぶ前に追撃を狙える。



要石で降らせる岩は、いったん出てしまえば本体が攻撃をくらっても消えない。上空で出せば強力な盾として機能するぞ。





美鳳

Mei Fang

接近戦で相手を抑え込み、強力な投げを軸にガードを揺さぶろう。必殺技の性能は悪くないので、接近手段が乏しい点をどう克服するかが課題だ。

Text: MVP

## 技解説

### ●主要通常技

●+Bは空中ガード不能、かつ対空技としての判定がそこそこ強いという優れた技。美鳳の主力となる。

立ちCはしゃがんだこのには当たらないが、リーチが長くジャンプキャンセルが可能。ここから空中ダッシュ攻撃で抑え込む戦法が強力だ。

ジャンプ攻撃は、空中戦で強くジャンプキャンセルが可能なBが使いやすい。地上の相手にはCが有効だが、やや発生が遅いので注意したい。

### ●必殺技

白虎崩壊は拳を突き出して攻撃する突進技。Cはヒット時に壁へ吹っ飛ばす。めり込ませなければ反撃を受けず、終わり際を当てればガード後有利なので、接近手段に使える。

青龍亢山は上昇対空系の技で、出



白虎崩壊は優秀な突進技。BとCは出始めに相殺判定がある。

始めから発生後まで無敵時間がある。発生はA～Cの順に遅くなる。

玄武踏陣は追加入力式の3発連続攻撃。A～Cの順で移動距離が長く、発生が遅くなり、3発目ヒット時は相手を壁に吹っ飛ばす。ガード後は、1～2発目は若干不利、3発目は五分だが、基本的には連続技に使おう。

朱雀宝輪は相手をたたき落とす打撃技で、空中連続技の締めに使いがすが、超必殺技やホーミングでキャンセルすることはできない。

地克転身はバック転をする技で、出始めから地面に手を着くまで無敵。ほかの必殺技で動作をキャンセルで



バック転する地克転身は、動作をほかの必殺技や超必殺技でキャンセルできる。



地面に手を着いた瞬間は地上技を出せる。相手の技を回避しつつ攻めに転じよう。

きるのが特徴で、手を着く前とその後は空中技を、手を着いた瞬間とバック転後は地上技を出せるぞ。

### ●超必殺技

四聖王道は白虎崩壊で突っ込み、相手に当たると連続攻撃に派生、ヒット時は最後に相手を打ち上げて追撃する。ガード時のスキは小さいが、威力は小さく無敵時間はほぼ無い。

天部仙掌は斜め前に急降下する技で、降下中は中段判定だが、接地時に広がる衝撃波はしゃがみガード可能。無敵時間が攻撃発生と同時に切れるので、主に連続技で使おう。

麒麟靠撃は、巨大なアーマーをまわって鉄山靠を見舞う技。各種キャンセルは不可能だが、出始めに飛び道具を跳ね返す判定があり、無敵時間が非常に長い。追加技の対空弾光は麒麟靠撃ヒット時のみ使用可能で、威力が高い。常に入力しておこう。



四聖王道ヒット後は、最後の一段から天部仙掌がつかえる。

## 基礎攻略

遠距離では持ち味を生かせないので、接近することが第一。ジャンプやホーミングはもちろん、地上でのフロントステップや白虎崩壊も交えて接近しよう。相手の主なけん制行動が地上技なら空中から、空中技が多ければ地上から接近すればいい。

空中から接近する場合、使うジャンプ攻撃はBがメイン。空中連続技を狙うだけでなく、低い位置で空中ガードをさせて着地で●+Bを狙うパターンも意識しておきたい。

地上からの接近手段として使える白虎崩壊は、相手にガードさせてホーミングキャンセルから攻めるのが目的。地上の相手にガードさせた後は、●+D(少し押し続ける)で背後へ回ってジャンプBを当てよう。

接近後は、ニュートラル投げ、しゃがみAからの連続技、●+C(最大タメ)を使い分けてガード崩していく。これに加え、立ちCをジャンプキャンセルしての低空空中ダッシュ攻撃で押さえ込む戦法も取り入れよう。ジャンプで逃げる相手に空中ガードさせれば、●+Bのチャンスとなるぞ。

### 連続技

I [しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC] ◎ A玄武踏陣×2 ◎ (●+D)→●+B ◎ [A→B] ◎ [B→C] ◎ 朱雀宝輪

II ニュートラル投げ ◎ (●+D)→[立ちA→立ちB→立ちC] ◎ B玄武踏陣×2 ◎ 四聖王道 ◎ 天部仙掌

Iは下段始動の基本連続技。●+D後はレバー入ればなしてBを押せばOKだ。IIはニュートラル投げからの追撃。相手のけぞり状態になるので、地上から連続技を狙える。ここでは超必殺技を二つ決めてみたが、威力はやや低めだ。



ジャンプBやC、白虎崩壊を低めに空中ガードさせれば……



ガードキャンセルされなければ●+Bがほぼ確定。低過ぎるときは(立ちA→●+B)で。

## 火

のアルカナ



ランゴン

攻撃的なアルカナだが守りに使える技もあり、さまざまな状況で活用できる。どのキャラにもオススメだ。

Text: MVP

## 属性効果&技解説

### ●属性効果

操火将は●+Cや●+Cの最大タメがガード不能に。●+Cは壁受け身を取られるが、●+Cは追撃が確定するのでガード崩し手段として強力だ。

### ●必殺技&超必殺技

火仙弋は地上で使うと斜め上に、空中で使うと斜め下に飛び道具を放つ。一部の飛び道具跳ね返し判定を持つ技で返されず、飛び道具とかち合ったときに打ち消して進むことがある。

火攻焔は火の渦を放つ技で、ボタン

を押し続けた時間に応じて攻撃判定が拡大&ヒット数が上昇(2段階)。射程は短い、地上版の1段階タメまではガードされても有利なので使いやすい。

轟天焦は、その場で爆発して攻撃する技。長い無敵時間と広い攻撃判定を持ち、切り返し手段として優秀。

火孔覇は火攻焔の強化版で、最大15ヒットする。ヒット時、ガード時共に大幅有利で、連続技に重宝する。

●アルカナフォース&アルカナブレイズ  
跳洞間羅中は、ホーミングに攻撃判定が付く。地上の相手にヒットさせた後は、立ちAなどで追撃できることも。ただし、ガード時のガード硬直は短い。

插翅大聖は、ランゴンが自分の背後から画面端まで駆け抜ける技。性能はタイマーゲージの残量に左右されず、ガード時のケズリダメージが大きい。



轟天焦は切り返し手段として優秀で、ガードキャンセルから出すのも有効。自身が無敵技を持たないキャラは特に重宝するぞ。





**このスピードに  
ついていけるかな?**

**リリカ・フェルネロフ**  
Lilica Felchenerow

動きが素早く、必殺技を絡めた連続技を得意とするリリカ。使い勝手のいい通常技を多数持っているので、接近戦メインで闘い連続技を狙おう。

Text: age

## 技解説

### ●主要通常技

しゃがみBはリーチと判定に優れ、相手の立ち技や発生の遅い技をつぶすのに役立つ。ジャンプキャンセルが可能なので、ガードされたときはそれでフォローするのも有効だ。

ジャンプAは判定が強く、空中戦で頼れる。空中でのけん制に使い、ヒット時は空中連続技を決めたい。

ジャンプBは横方向に長く判定の強い技。ヒット時は連続技を決めやすいので、ジャンプ攻撃から攻め込むときはこれを中心に使おう。

### ●必殺技

トルネードエッジは連続入力で3発まで攻撃が発生し、3発目はボタンによって攻撃が変化。Aは上に、Bは横(壁)に吹っ飛ばし、Cは下にたたき付ける。連続技に使っていい。



フリップスルーは空中から急降下し、ヒット時は投げ技に派生。中段判定だが、発生が遅いのが難点。

アクセルスライドF&Bは、それぞれ前と後ろに突進する移動技。追加入力により、下記の技に派生できる。

ハイプレッシャーは、事前の動作を中断する技。動作はかなり短い。

クイックエアはアクセルスライドF中のみ使用でき、攻撃を出さずに小さくジャンプする。技後はジャンプ中と同様の行動が可能だ。

ウォールステップは一度壁に向かってジャンプした後、三角飛びをして前方に突進する移動技。アクセルスライドB中のみ使用できる。

スピードブレードは下段のスライディングを繰り出す。スキは大きめ。

ヒールカッターは跳び上がってカカト落としを繰り出す技。しゃがみ

ガード不能な上、攻撃範囲が広いので空中に居る相手にも当たりやすい。

アクセルスライドFからのスピードブレードとヒールカッターは、続けて別の派生技を出すことが可能。スピードブレード～ヒールカッターと出せば、ヒット時は連続ヒット。また、ハイプレッシャーに派生させて技の動作をキャンセルすれば、ガード時は有利に、ヒット時は連続技を決めることができるようになるぞ。

### ●超必殺技

ハリケーンスパイラルはまず蹴り上げる攻撃を出し、ヒット時のみさらに3連続で蹴りをたたき込む。出始め～攻撃発生後まで無敵時間があるので、割り込み技として頼りになる。

サイクロンストームは三角飛びから突進し、ヒット時は連続攻撃を決める。無敵時間は無いが、威力は高め。

## 基礎攻略

接近戦に持ち込み、発生の早い通常技で相手を抑え込みつつ、スキあらば連続技を決めるのが主な狙い。

接近手段として有効なのは、ジャンプBとヒールカッター。ジャンプBは、先端でもガードさせればフロントステップから攻められる。しゃがみAの発生が早く、強気で出せるのもポイント。ヒールカッターはヒットストップが長く、ヒット確認がやりやすい。ハイプレッシャーに派生させて連続技を狙いつつ、ガード時はしゃ

がみAからの攻めに切り替えよう。

接近した後は【しゃがみA→しゃがみB】と出しつつヒット確認し、ヒット時はしゃがみCにつないで連続技へ。ガード時はジャンプや必殺技でキャンセルしてフォローしよう。

攻め込まれたときに頼りになるのが、無敵時間のあるハリケーンスパイラル。普通に割り込みとして使っても強力で、ガードキャンセル★+Dor★+Dから出すのも有効となる。

なお、リリカは★+Cや★+Cの使い勝手があまり良くない。相手のガード崩を崩すには、主に投げを使おう。

## 連続技

- I [しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC] ◎トルネードエッジ×3
- II ヒールカッター(～ハイプレッシャー)→立ちA  
① [A→B] ② [A→B] ◎トルネードエッジ×3

Iは基本連続技。慣れたきたらトルネードエッジの最後をAで出し、レバー▲でホーミングキャンセルして追撃を狙おう。IIはヒールカッターからの追撃。立ちA後に★+Bを挟むこともできる。I、IIどちらも、さらにハリケーンスパイラルを決めてもいいぞ。



## 風

のアルカナ



## 属性効果&技解説

### ●属性効果

オーラは、3段ジャンプか2回空中ダッシュのどちらかが可能となる能力。空中での守りが堅くなり、空中連続技の威力アップにもつながる。強力な空中技を持つキャラは特に有効だ。

ヴェロクスは垂直に急降下する動作。ガード中★+Dのスクラムは相手を押し戻す効果があり、押し戻した瞬間に無敵時間がある。一般的なガード中★+Dのガードキャンセルを使った読み合いが苦手な人にオススメ。

### ●必殺技&超必殺技

シキリスは正面に弾速が速めの弾を放つ飛び道具。当たらずに一定距離進むと、自キャラに向かって戻ってくる。

ヴェルテクスは竜巻を目の前に設置する技。ガード時は有利となり、ヒット時はホーミングから追撃を狙える。

ファルクスは風の刃を連射する飛び道具系の超必殺技で、主に連続技用。ボタン連打でヒット数がアップする。

●アルカナフォース&アルカナブレイズ  
アルカナフォースのリベラリス中は、4段ジャンプ、または3回空中ダッシュができるようになる。立ち回りや空中連続技のさらなる強化が可能だ。

アルカナブレイズのアップ・オレオは、非常に発生が早い。ちょっとしたスキにもヒットするので、相手の動きを見てとっさに決められれば理想だ。





## 技解説

### ●主要通常技

地上技では【しゃがみA→しゃがみB】が使いやすい。立ちBは飛び道具を斜め上に跳ね返せるので、飛び道具を盾にした空中からの攻めに合わせよう。ジャンプ攻撃はBがやや横に長く、空対空のけん制に使える。

### ●必殺技

緋の瞳のレーツェルはコマンド投げ。威力は小さいが、一定時間、相手のレバー操作が上下左右逆になる。

別たれたゼーレ（以下、ゼーレ）は、カバンから人形を解き放つ飛び道具。飛んでいく途中と接地後の攻撃、それぞれに攻撃判定があり、2段目がヒットするとダウンを奪える。飛距離はA～Cの順で長くなるぞ。

バーレは軽やかには、ゼーレで放った人形を収納する技。ボタンを押し



立ちBやしゃがみBはジャンプキャンセルが可能だ。



別たれたゼーレは強力な飛び道具。攻めの起点となる。

続けると人形が本体に向かって進み、本体までたどり着くと収納が成立。倒された人形を収納するときは、人形の真上でこの技を使おう。

ゼーレで放った人形は、レバー左右で移動、B&Cで攻撃させることが可能。また、後述する五つの必殺技を使うと本体が目の前にマーキングを行ない、それに向かって人形が入力した攻撃（移動）を実行する。

抗えぬボーゲンは高速でマーキングまで移動し、到達するとバック転→ひっかきと2回攻撃する。空中の場合は、ゆっくり移動しつつ1回ひっかく攻撃になる。狂おしきベレンは、マーキングに向かって突進する。突進中に攻撃判定があるので当てやすい。ヴェヒタアの微笑みは、マーキング地点にワープして落下攻撃を出す空中版がメイン。落下攻撃中は、BorCでさらに攻撃させられる。

地上版は攻撃判定が無く、マーキング地点にワープするのみ。ヴェルトは残酷では、地上&空中共にマーキングに向かってゆっくり進み、到達すると5回連続でひっかき攻撃を出す（5発目は壁に吹っ飛ばす）。起き攻めなどに使えるぞ。無垢なるラードンはマーキングに向かって移動する。地上版は移動中から、空中版は移動後にBorCで攻撃を出せる。

### ●超必殺技

ベトルークの朱い涙は、突進しながらの連続ひっかき攻撃。人形収納時は発生が早い上、発生後まで無敵時間が続くので、連続技や割り込みに使用可能。人形分離時は発生が遅く、無敵時間が無いので使いにくい。

死に誘うゲベルは、人形が前方に飛びかかる打撃技。ヒット後は相手を拘束し、その後に追撃が可能。無敵時間が長いので割り込みに使おう。



死に誘うゲベルはヒット時は、人形が離れた直後から追撃可能。



リーゼロッテ・アッヒェンバッハ  
Lieselotte Achenbach

人形を解き放つ別たれたゼーレを中心に、攻めを組み立てよう。マーキング技で状況に合った指示を出し、2対1の強みを生かすように立ち回れ！

Text: OYZ

## 基礎攻略

人形を分離する飛び道具のゼーレは、発生が早くつぶされにくい。中間～遠距離から飛距離の長いCを出し、それを起点に攻めを構築しよう。

基本となる流れは、ゼーレ→マーキングで行動指示（×n）→収納という流れ。人形は倒されやすいので、早めの収納&回復を心掛けたい。

オススメの連係は、空中or地上Cゼーレ→空中ダッシュ（遠いときは空中のニュートラルD）B。ヒット時は連続技Iの後半へ、ガード時はキャ

ンセルで抗えぬボーゲンや狂おしきベレンを出せば、密度の濃い連係を作れる。その後は人形を収納して、再度ゼーレから攻め直そう。

遠距離戦を維持したいときは、空中ゼーレ→空中狂おしきベレンが有効。また、相手の起き上がりに多段攻撃のヴェルトは残酷で重ねれば、本体と同時に攻撃が可能となるぞ。

人形が孤立してしまったら、地上ヴェヒタアの微笑みで呼び寄せつつバーレは軽やかにを使えば、比較的安全かつ素早く収納できる。一連の流れとして覚えておくといい。

### 連続技

- I 【しゃがみA（1or2段目）→しゃがみB立ちC】  
① C別たれたゼーレ→低空空中ダッシュB→  
+B② [B→C]③ [B→下方向+C]  
II（至近距離限定）【しゃがみA（1段目）→しゃがみ  
B→しゃがみC】① (※+D)→【立ちA（1段目）  
→※+B】② [B→C]③ [B→下方向+C]

Iは人形収納時の連続技。画面端ではゼーレをB（至近距離かつフロントステップからならA）で出すこと。IIは人形分離時の連続技で、間合いが遠いとしゃがみCが届かないため至近距離限定。ホーミングキャンセルは※+Dで出そう。



このぐらいの位置関係で空中ゼーレを出し、先手を取る。



すぐに空中ダッシュやホーミングをしてBで攻め込もう。

## 闇

### のアルカナ



技数は少ないが、立ち回りの強化に役立つギア。特殊な操作に慣れれば、トリッキーな攻撃も可能だ。

Text: OYZ

## 属性効果&技解説

ギア選択時に付く影は、自キャラをゆっくり追尾。各種コマンドを入力すると、影の位置から攻撃が発生する。攻撃後に影は足元へ戻るが、その前にコマンドを入力すると、戻らずに攻撃後の位置から攻撃。また、コマンドのDを押し続けると待機でき、その状態はレバーで影を移動させられる。

### ●必殺技&超必殺技

ズィヒェルは、魚が水面から跳ね上がるような攻撃を行なう技。発生はやや遅いが攻撃判定が大きく、攻撃動作

に入ってしまうと本体が攻撃をくらっても消えないのが強み。また、影が相手の前後どちらにあっても、相手側に向かって攻撃が発生する。

シェーレは垂直に伸び上がり、さらにかみつく技。空中へのけん制用で、ヒット時は追撃を決めやすい。

ファレンは水たまり状に変化して攻撃する技。見た目に反して立ちガード可能だが、ヒット時は一定時間、相手をその場から動けなくする。

### ●アルカナフォース&アルカナブレイズ

フルーフ発動中は、必殺技がすべてパワーアップ。ズィヒェルはヒット後に追撃しやすくなり、シェーレは5段

技に、ファレンは若干拘束時間が延びる。シュヴァアはコマンド投げ。成立後は一定時間、敵を無力な姿に変身させ、そこに追撃することができる。



ズィヒェルはけん制のほか、ガードさせれば有利なので連係にも使える。相打ち時にダウンしなければ追撃しやすいのも利点。



そ、空を飛び回るなんて……  
向こうの人、困ってるよ？



## 安栖 頼子

Yasuzumi Yoriiko

地上でも空中でも出せる突進技、襲い来る地獄の制裁がキモ。軌道の異なるA、B、Cをうまく使い分け、自分なりの動きを作り出そう！

Text: OYZ

## 技解説

### ●主要通常技

地上では主に発生の早いしゃがみAを使い、しゃがみCまでつなぐのが基本(連続技I参照)。立ちBやしゃがみBはジャンプキャンセルが可能なので、連係のつなぎに使えば連係を切り替える際の幅が広がるぞ。

空中の主力はジャンプB。空対空のけん制、跳び込み共に使いやすい万能技だ。◆or◆or◆+Cは射程の短い飛び道具。けん制に役立つぞ。

### ●必殺技

襲い来る地獄の制裁は、頼子の主力となる突進技。Aは真横に突進する技で、地上版は下段判定。出始めに一瞬だけ無敵時間がある。Bは地上だと山なりに突進、空中だと斜め前に降下する中段攻撃。地上版は昇り際～頂点付近に攻撃判定が無いの

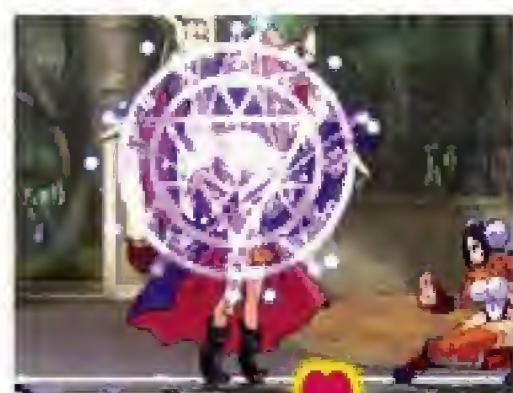


ジャンプ中◆or◆or◆+Cは、レバーで射出方向が変化する。跳ね返らない多段技になる。

が残念。Cは斜め上に突進。連続技のほか、対空技としても役立つ。

A、B、Cどれもガード時は後方に跳ね返り、着地前に空中で行動が可能となる。また、空中版は地上版よりスキが小さいため、移動手段としても使用可能。うまく使って空中行動のバリエーションを増やそう。

噴き上がる奈落の苦悶は、ミケが地面から伸び上がって攻撃する技で、A～Cの順に位置が遠くなり、ボタンを押す長さで伸び上がる高さやヒット数が増える。空中ガード不能だが、発生が遅くスキが大きい上、各種キャンセルが不可能なので使いにくい。



古のタリズマンで五芒星を完成させるとこんな演出に。無敵時間と攻撃判定あり。



各種必殺技が強化。降り注ぐ魔界の報復は、ヒット時は跳ね返らない多段技になる。

降り注ぐ魔界の報復は、マントをドリル状に変化させて急降下する技。相手に当たった後は後方に高く跳ね返り、空中で行動可能となる。

古のタリズマンは、追加入力で周囲にビームを放つ技。ビームで五芒星を描くと(P15のコマンド表参照)、一定時間必殺技がパワーアップする。どの必殺技も多段攻撃になり、襲い来る地獄の制裁はA～B～Cなど違うボタンでキャンセル可能となるぞ。

### ●超必殺技

世界を統べる魔王の威光は、アッパー系の打撃技。ヒット後はミケが真の姿となりビームを放つ。連続技に重宝するほか、出始めが上半身無敵なので対空技としても使える。

生死を御する禁忌の魔術はコマンド投げ。相手の体力を吸収して自分の体力を回復できるが、発生が遅く暗転演出後にジャンプで回避される。



生死を御する禁忌の魔術は、レバーガチャとボタン連打で威力上昇。

## 基礎攻略

頼子が得意とするのは空中戦。まずはジャンプBやジャンプ中◆or◆+Cでけん制し、ペースをつかもう。

これに、空中からの襲い来る地獄の制裁を交えて奇襲する。相手が地上に居ようならB、空中に逃げるようならAを主に使おう。特に、空中のAorC襲い来る地獄の制裁はスキが小さいため、気軽に使っていける。

地上戦では連続技Iを狙いつつ、ガードされた場合は途中の立ちBやしゃがみBをジャンプキャンセルして

空中に逃げるのが基本。強気で攻めるなら、キャンセルでAorB襲い来る地獄の制裁を出して二択を仕掛けよう。やや見切られやすいが、ヒット時は世界を統べる魔王の威光がつながり、ガードされても反撃は受けにくいぞ。また、A襲い来る地獄の制裁は動いた相手にもヒットしやすい。

対空技はC襲い来る地獄の制裁がメイン。ホーミングキャンセル(ニュートラルD)までセットで使い、ヒット時は連続技Iの後半を決めよう。また、空中ダッシュには世界を統べる魔王の威光を合わせるといい。

## 連続技

- I [しゃがみA×1～2→しゃがみB→◆+B→しゃがみC] (C襲い来る地獄の制裁) (ニュートラルD)→[A→B] (B→C)
- II ニュートラル投げ (ニュートラルD)→[A→B] (B→◆+C)

Iは画面中央推奨の連続技。画面端や相手がきらの場合は、C襲い来る地獄の制裁が届かないことがある。ホーミングキャンセルはニュートラルで。IIは投げからの連続技。後半の空中技のつなぎは、Iのものより若干ダメージが大きい。



襲い来る地獄の制裁は、ガードされた後も空中戦が続く！ここからの動きを極めるべし。



対空技として役立つC襲い来る地獄の制裁。頼子の重要なダメージ源なので忘れずに。

## 魔

のアルカナ

## ディウー・モール

幻惑効果の高い技を多く持ち、両者の位置を入れ替えるミルワールを使えば、独特の連続技が可能だ。

Text: OYZ

## 属性効果&技解説

### ●必殺技&超必殺技

アンブワソネは、目の前の地面から毒の煙を吹き上げる技。ヒット時は相手が毒状態となり、徐々に体力が減少。この状態は一定時間が経過するか、頼子が攻撃をくらうまで持続する。

デシリュールは瞬間移動技。◆+◆はその場、◆+◆は相手の位置に出現し、入力後にレバーを入れておくことで、その方向に出現場所をずらせる。

サクリフィスは目の前の地面に穴を作り、その上に乗った敵を引きずり込

むガード不能技。暗転演出後にジャンプなどで逃げられてしまうのが難点。

ミルワールは、両者の位置を入れ替える技。◆+Cなどの壁に吹っ飛ばす技や、空中からたたき落とす技をキャンセルして出せば、相手が吹っ飛ば先に回り込む形となり、追撃を狙える。

アンヴァリデは地上、空中共に可能なコマンド投げで、投げ間合いは狭い。成立後は相手に若干のダメージを与えつつ、パワーゲージを1本奪う。

●アルカナフォース&アルカナブレイズ  
アバトワール中は、すべての通常技にヒットすると相手を毒状態にする効果が付加される。エグゼキューション

はやや発生の遅い打撃技。ヒット後の攻撃は両者共にレバーで上段or下段を選択でき、自分と相手の入力が一致した場合のみダメージを与えられる。



連続技に組み込むことで真価を発揮するミルワール。さまざまなパターンが考えられるので、独自の連続技を作り出そう。



## 技解説

### ●主要通常技

立ちBは空中ガード不能で、ヒット時は相手を地面でバウンドさせる。早いタイミングで上半身に相殺判定が発生するので、対空で相殺を狙う際に役立つ。しゃがみBはきらにだけは発生が早いため、連続技の始動に。◆+Cは発生こそ遅いものの、出始めに全身をカバーする相殺判定があり、前進するためリーチが長く、さらにガード時は有利。◆+Cは何と、動作開始直後から相殺判定が発生。攻撃判定が上に大きく空中ガード不能なので、相殺後に投げ技を警戒してジャンプで逃げる相手に有効だ。

ジャンプAは発生、判定共に優秀で、空中戦の主力となる。ジャンプ中下方向+Cはめくりを狙える上、相殺が起こらない特性を持つ。



ジャンプ中下方向+Cは、相殺狙いの対空に対して有効だ。

### ●必殺技

きら様ドライバーは高い威力を誇る投げ技。A～Cの順に威力が高くなるが、間合いは狭くなる。発生が若干遅く、相殺後に出しても立ちAなどでつぶされやすい点に注意。

フライングきら様ドライバーは威力の高い空中投げ。ボタンによる違いは無い。上方向への間合いが狭いので、高度を合わせて狙おう。

大道寺パンカーバスターは移動投げで、A～Cの順に移動距離が長く、移動スピードが速くなる。成立後はボタン追加入力(連打でOK)で脳天直撃バックドロップに派生させられるが、位置が入れ替わってしまうので、状況に合わせて使い分けたい。

江古田式ロケット砲は、空中の相手をつかむ打撃投げ。成立時は相手を画面端に投げ飛ばし、A～Cの順に相手の吹っ飛びが速く、跳ね返りが大きくなる。攻撃範囲が間合いが狭いので、ほぼ連続技専用だ。

江古田式グレネードは江古田式ロケット砲とほぼ同じ性能で、成立時は相手を地面にたたき付ける。その後は五分の状況となるので、しゃがみBと投げ技を使い分けて攻めよう。

### ●超必殺技

アルマゲドンバスターはきら様ドライバーの強化版で、無敵時間があるため打撃技でつぶされることが無く、成立時は体力ゲージの約4割を奪い取れる。相殺後の反撃やガード崩しで狙いたい。なお、間合いはBきら様ドライバーと同程度だ。

フライングアルマゲドンは、フライングきら様ドライバーの強化版。間合いは変わらないが、威力は全体力の約4割とやはり強力。出始めが無敵なので、空中での相殺後に出せば、回避されることはまず無い。



相殺発生後は各種投げ技のチャンス。出始めに無敵時間がある二つの超必殺技なら、つぶされることが無いため信頼できる。



## 大道寺 きら

Daidohji Kira

投げ系必殺技が強力なきらだが、飛び道具が強力な本作ではなかなか相手に近付きにくい。相手に合わせたアルカナ選びがカギとなりそう。

Text:ハメコ。

## 基礎攻略

攻撃判定、相殺判定共に優れたジャンプAをメインに、アルカナの飛び道具を組み合わせ、空中からけん制するのが基本となる動き。ジャンプAが空中ヒットしたときは、①[A→B]と決めてダウンを奪う。相手のジャンプ攻撃と相殺したら、フライングアルマゲドンを狙っていこう。

地上では◆+Cでのけん制が有効。空中ガード不能な上に攻撃判定が大きいので、ジャンプ防止になる。ガード時は有利となるので、割り込まれ

にくいしゃがみBと、一瞬待つからの各種必殺投げで選択を迫るといい。

ホーミングやジャンプ中下方向+Cで接近した後は、しゃがみAからジャンプ&暴れ防止の立ちBと、きら様ドライバーで二択を仕掛けよう。立ちBはヒット、ガードを問わず◆+Dでキャンセルし、ヒット時は立ちAからの連続技、ガード時は再び投げを絡めた攻めに移行するのが強力だ。

相手の攻めはガードキャンセルで対処。ゲージがあれば◆+Dの相殺からアルマゲドンバスター、無ければ◆+DからAきら様ドライバーだ。

### 連続技

I 立ちB①(◆+D)→立ちA②A③[A→C]④(◆+D)→下方向+C→立ちA⑤C江古田式ロケット砲→(ホーミング)ジャンプC→立ちA⑥C江古田式グレネード

II ◆+Cor ニュートラル投げ①(ニュートラルD)→A②[A→B]

Iは高威力かつ基本となる連続技。ジャンプCを◆+Dでキャンセルして下方向+Cを当てつつ着地すれば、立ちAで拾えるのだ。画面端が近いときは、江古田式ロケット砲をAに変えること。IIは相手を高く浮かせた際の簡単な連続技。



本作は攻撃を当てた後の投げ不能時間が短いので……



Cきら様ドライバーとジャンプ防止の立ちBが一択となる。

## 水

のアルカナ



相手の攻撃を受け止めるオプションを付けられるニブトラ。超必殺技のおかげで崩し能力もアップするぞ。

Text:ハメコ。

## 属性効果&技解説

### ●属性効果

カデスは、◆+C&◆+C最大タメの性能が変化。ヒット時は相手の吹っ飛び速度が遅くなり、◆+C最大タメヒット後にホーミングキャンセルすれば、相手が壁にぶつかる前に追撃が間に合う。ガード時は相手が吹っ飛ばなくなるが、長時間硬直させられる。

### ●必殺技&超必殺技

ブルヴィアは、やられ判定がある水の玉をまとう技(同時に出せるのは三つまで)。攻撃を受けるとそれを無効

化してくれるので、相手の連続技を邪魔できるのが利点。約4カウント経過するか、攻撃を受けると消滅する。

スティリアはブルヴィアをその場に設置する。設置した水の玉にもやられ判定があるので、相手のけん制技を邪魔するのに役立つ。カタラクタは、スティリアで設置した水の玉から、水流を降らせて攻撃する技だ。

ニトルムは投げ技なので、ガード崩しに役立つ。プレブルヴィウムは、ブルヴィアを一気に三つ発生させる技。

●アルカナフォース&アルカナブレイズ  
ブグナクルムの効果中は、ケズリダメージを受けなくなる。レグナムは、

相手の動きを大幅に遅くする。のけずりも長くなるため、強力な連続技を作れそう。なお、効果時間は発動時のゲージ残量が多いほど長くなる。



アルカナの技では数少ない投げ技のニトルム。ガード崩し手段として強力なので、攻めの弱いキャラで選びたいアルカナだ。



# 激闘開戦！ 新戦力を吸収せよ!!

ギルティギア イグゼクス アクセントコア  
 ■メーカー：アークシステムワークス  
 ■ジャンル：2D対戦格闘  
 ■操作方法：8方向レバー+5ボタン  
 ■発売日：2006年12月(稼働中)  
 ■使用基板：NAOMI GD-ROM

© 1998-2006 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

闘劇タイトルに正式決定し、全国的に盛り上がりを見ている「ACORE」。今月は新旧システムの詳しい解説に加え、全キャラの対戦攻略をお届け。年の瀬に、そして新年に繰り広げられる熱き闘いを、最高速で突き抜ける！

Text：パチ（システム）

本誌と同時発売の闘劇魂 Vol.4は全27ページの特選攻略に加え、付録DVDに連続技を収録！勝ちたいプレイヤーは必見だ!!

## 新システム詳報

先月号に引き続き、「ACORE」から加わった新システムを詳しく解説する。仕組みを理解しておこう。

### 投げ抜け

通常投げと同じく、 $\blacktriangle$  or  $\blacktriangle$  + HSで可能な投げ抜け。両者が同時に投げコマンドを入力するか、投げられた側が1フレーム以内に投げコマンドを入力することで成立する。

同時に投げを入力した場合は、両者が間合いを離す動作を取り、その後の状況は完全に五分。投げ成立～投げ抜けの形になった場合は、一瞬投げ動作に入ってから抜け動作が発

生。動き出せるタイミングは五分だが、抜け側は着地動作が入るため、やや状態が悪い。なお、抜け動作中は両者共に無敵となっている。

受付時間が短いため、狙って投げ抜けをするのは困難。だが、フォルトレス中も投げ抜けを受け付けているため、レバー $\blacktriangle$ でP・Kを押しながらHSを連打すれば、投げ抜けを仕込みながらのフォルトレスが可能だ。



同時に投げを入力した場合、紫のエフェクト後にお互いが間合いを離す動作を取る。



投げ成立し抜け抜け後は五分だが、抜け側には着地動作が入るため行動が限られる。

### フォースブレイク

フォースブレイクは、テンションゲージを25%消費して出せる強力な必殺技。各キャラが最低一つは持っており、通常の状態を出せる技や必殺技から追加入力で出せるもの、フォースブレイクから追加入力でさらにフォースブレイクが出るものなど、バラエティに富んでいる。

追加入力型のフォースブレイクには覚醒必殺技のような演出が入るも

の、相手のサイクバーストを使用不能にする効果は無い。また、フォースブレイクを使った後は、ロマキャン使用後と同じく、4秒間テンションゲージ増加量が20%になる。

全体的に立ち回りを強化するタイプの技が多く、それぞれに使いどころがある。ゲージ消費量の割に高性能なものが多く、本作ではこれを使いこなすことが重要になる。

### スラッシュバック

スラッシュバックは、直前ガードとフォルトレスの長所を合わせたようなガード方法。 $\blacktriangle$  + S・HS同時押しで使用でき、入力から2フレーム以内に攻撃を受けると成功となる。

成功時はガード硬直が大幅に短くなるので、反撃を決めやすい。だが、成功、失敗を問わず一定時間ガード不能になるため、そのリスクは高い。詳しくは下表を参照のこと。



受付時間は短い、成功時は硬直時間減少、テンションゲージ増加など効果は高い。



成功、失敗共に入力後の一定時間はガード不能に。リスクが高く使いどころが難しい。

#### 基本的な仕組み

- レバーガード方向+S・HS同時押しで発動
- テンションゲージを2%消費(1%でもたまっていれば可能)
- 起き上がり直後の10フレーム間は使用不可能
- 入力後2フレーム以内に攻撃を受けると成功
- 成功後は15フレーム間、失敗後は30フレーム間ガード不能に(スラッシュバックのみ可能)

#### 成功時の効果

- ガード硬直時間が相手の技を問わず地上2フレーム、空中4フレームに
- ガードゲージ上昇とケズリダメージの無効化
- テンションゲージとテンションバランス増加
- ヒットバックが軽減
- 30フレーム間、スラッシュバックの受付時間が4フレームに

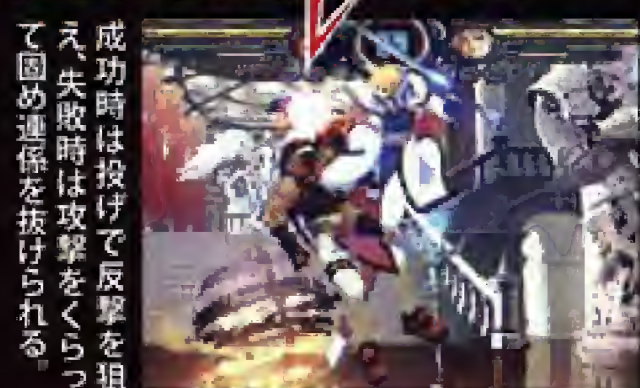
#### 実戦での活用法

受付時間が短く、タイミングを読む攻撃でも狙うのは難しい。最も実戦的なのは、空中ガード時に相手がジャンプP連打や空中ガトリングで、地面に引きずり降ろそうとしてきたとき。失敗して攻撃をくらっても、逃げられることが多いのだ。

なお、投げを狙う際に $\blacktriangle$  + S・HS同時押し→ $\blacktriangle$ と入力すると、スラッシュバックが暴発しやすい。失敗時に備えて近距離立ちSを仕込みつつ投げを狙う際は注意したい。



空中ガトリングで固められたら攻撃に合わせてスラッシュバックを入力。



成功時は投げで反撃を狙え、失敗時は攻撃をくらって固め連係を抜けられる。



# 既存システム&テクニック紹介

ここではシリーズを通して重要なテンションゲージの仕組みと、連続技には必須のテクニックといえるジャンプ仕込みを解説する。新規プレイヤーは要チェックだ!

## テンションゲージの仕組み

テンションゲージは覚醒必殺技やロマキャン、フォースブレイクなどに必要となるゲージで、右記の「アクティブと判断される行動」をすることで増加。ただし、フォルトレスやロマキャンなど、特定の行動後は一定時間、ゲージ増加量が20%になる。

また、テンションゲージにはテンションバランスという内部的な数値がある。これは「アクティブと判断される行動」によって上昇し、「ネガティブと判断される行動」によって減少する。テンションバランスが上がるとテンションゲージの輝きが鮮やかに、スクロールが速くなり、それに応じ

てテンションゲージ増加量が上昇(最大で初期状態の150%まで)。逆に、テンションバランスが下がるとゲージの輝きが暗く、スクロールが遅くなり、テンションゲージがたまりにくくなるのだ。なお、テンションバランスが下がり過ぎると、ネガティブペナルティが発生するので注意。



ロボカイは直前ガードのゲージ増加量がほかのキャラより多い。

### アクティブと判断される行動

- 前進
- ダッシュ
- 前方ジャンプ
- 空中ダッシュ
- 直前ガード
- スラッシュバック
- 攻撃を当てる

### ネガティブと判断される行動

- 後退
- バックステップ
- 後方ジャンプ
- 空中バックステップ
- 相手から離れる前進系行動
- 一定時間画面端にとどまる
- 一定時間相手に攻撃を当てない

### ネガティブペナルティの効果

- テンションゲージがゼロに
- 一定時間テンションゲージがたまりにくくなる
- 一定時間気絶しやすくなる

### ゲージ増加量が20%になる行動

行動	時間
フォルトレス	1秒
デッドアングル	4秒
ロマキャン、フォースロマキャン	4秒
フォースブレイク	4秒
ネガティブペナルティ	10秒

## ジャンプ仕込み

ジャンプ仕込み(ジャンプ属性付加ともいう)とは、ジャンプ中の特性を付加するテクニックのこと。これを使うと、ジャンプ以外の行動(空中に跳び上がる必殺技など)で空中に移動した後、通常時は不可能な2段ジャンプや空中ダッシュができるように。また、ハイジャンプ→2段ジャンプといった動きも可能となる。

仕込めるのは、通常ジャンプ属性とハイジャンプ属性の2種類。違いは右の表にある通りで、空中ダッシュはどちらでも可能だが、相手を跳び越した際に自動で振り向くのはハイジャンプ属性のみ、2段ジャンプは通常ジャンプ属性のみとなる。

仕込む方法には大きく分けて、ジャンプキャンセル入力法、着地モーションキャンセル法、ジャンプし始めキャンセル法の三つがある。それぞれに活用できる場面があるので、一通りやり方を覚えておくといい。

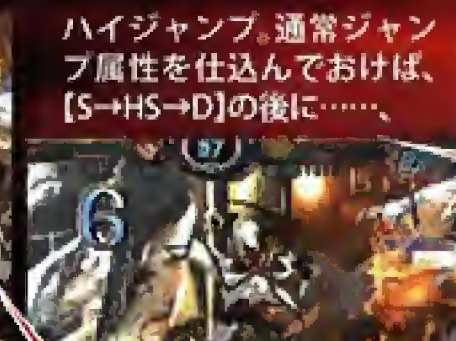
1回の入力で仕込める属性は一つだが、2回入力、もしくは後述する自動ジャンプ属性と組み合わせれば、通常ジャンプ属性とハイジャンプ属性の両方を仕込むことも可能だ。

### 各ジャンプの特性

ジャンプの種類	空中ダッシュ	2段ジャンプ	自動振り向き
通常ジャンプ	○	○	×
ハイジャンプ	○	×	○



聖騎士団ソルなら、画面端で通常投げ→[近距離立ちS(ジャンプ仕込み)→立ちHS]、



ハイジャンプ。通常ジャンプ属性を仕込んでおけば、[S→HS→D]の後に……、



2段ジャンプDでの追撃が可能。このように連続技のダメージを増やせるのが利点だ。

### 自動的に仕込まれる技

ソルのバンディットリヴォルヴァーやチップのβブレードなど、特定の技は出すだけで通常ジャンプ属性が仕込まれる。また、ジョニーのキラージョーカーなど、出すことによって空中行動(2段ジャンプや空中ダッシュなど)の状態がリセットされ、再び空中行動が可能になる技もあるぞ。



イノのフォースブレイク版狂言実行は、空中行動がリセットされる。空中ダッシュ後に使えば再度空中ダッシュが可能に。

### ジャンプキャンセル入力法

ジャンプキャンセル可能技を当てた後、ヒットストップ中にジャンプorハイジャンプ→次の行動(ガトリングや各種キャンセルなど)と入力する方法。成功すれば、ヒットストップ中に入力した属性が仕込まれる。この入力法は、通常ジャンプ属性を仕込むのに便利。ハイジャンプ属性は難度高いため活用しにくい。



主にハイジャンプ→2段ジャンプで空中連続技を伸ばすときや、空中に移動する技→空中ダッシュでガード崩しを狙うときに使う。

### 着地モーションキャンセル法

ジャンプの着地直後(2フレーム以内)に技を出すと、「事前に使っていたジャンプの属性」が仕込まれる。ジャンプ攻撃から連続技を決める際に使いやすい方法だ。ただし、ジャンプ属性だけでなく空中行動も引き継がれるため、事前に2段ジャンプや空中ダッシュをしていると、それらが使えなくなるので注意。



チップは後方ジャンプ→着地般式転移でジャンプ属性を仕込めるので、立ち回りで使いやすい。入力は3種類の中で最も簡単だ。

### ジャンプし始めキャンセル法

ジャンプは動作開始からキャラが空中判定になるまで、4~6フレームかかる。このジャンプし始めモーションは地上の必殺技でキャンセルでき、その際は入力していたジャンプの属性が仕込まれる。主な入力法は●●●●や●●●●などで、レバー下要素の後、すぐ●に入るとハイジャンプ、遅いと通常ジャンプ属性に。



例えばヴェノムなら、●●●●+Kと入力することでハイジャンプ属性を仕込みつつ瞬間移動ができる。逆側に回っても振り向くぞ。





## 対戦攻略

ソル=バッドガイ

**SOUL BAD GUY**

サイドワインダーやグランドヴァイパーを使う連続技、クリーンヒットのポイントを覚えて確実に大ダメージを与えよう。

Text:ねぎ

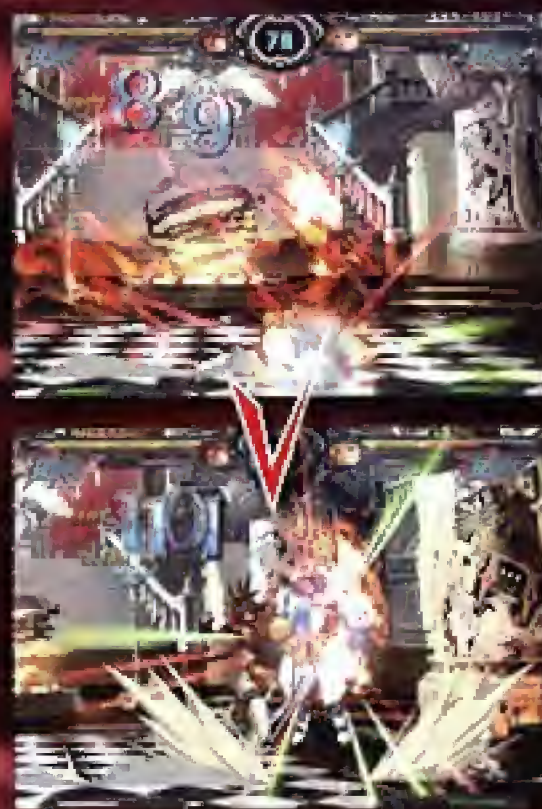
## 常に火力の高い連続技を決めろ!!

ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】など、地上のガトリングからグランドヴァイパーへとつなげば、テンションゲージを使わずに威力の高い連続技を決められる。ただし、相手との距離が遠めでヒットした場合は、グランドヴァイパーがつかない。できるだけ相手に接近してからガトリングを当てよう。

グランドヴァイパーは中距離でけん制に使いやすい【遠距離立ちS→立ちHS】からでも狙える。距離はかなりシビアだが、相手がしゃがみ状態でくらっていたり、立ちHSがカウンターヒットしたときはつなげやすい。立ちHSをいきなり出したり、ガトリングのディレイなども交ぜ、積極的に大ダメージを狙おう。

なお、グランドヴァイパーは最後までレバガチャを続けると、最終段

の発生がやや遅くなる。単発で出した場合はいいが、連続技の途中に組み込む場合は、これだとクリーンヒットしない。1段階手前の状態で止めればOKなので、ヒット数を見てレバガチャをやめ、必ずクリーンヒットするよう練習しておこう。



レバガチャを止める目安は、ガトリングからの合計で8ヒット目がいい。それまでは全力でレバガチャすること。

## グランドヴァイパーを組み込んだ連続技

- 1 ダッシュ【立ちKorしゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】orダッシュ【遠距離立ちS→立ちHS】  
グランドヴァイパー★→ジャンプS● サイドワインダー★→ダッシュしゃがみHS● バンディット  
トリヴォルヴァー ※★はクリーンヒット

## 対戦相手のココを狙え!!

各キャラのクリーンヒットさせるポイントは、下写真のやられモーションを参考にしてほしい。

とくにクリーンヒットさせづらいのは、メイ、梅喧、ブリジットなど重量が軽いキャラ。ただでさえ浮きが高い上に、クリーンヒットの中心ポイントがやや高い。これらのキャラや、意外な位置にポイントがあるカイやロボカイは、中心というよりも頭部を狙うといい。1回目のクリーンヒットの落下後、十分に引き付けてから追撃すれば、次のクリーンヒットも狙いやすくなる。

なお、サイドワインダーは、最初は腕いっぱいまでクリーンヒット判定があるが、クリーンヒットの回

数が増えるたびに判定は小さく、短くなるので覚えておこう。3回目ともなれば、クリーンヒットの判定はソルのヒジ程度まで短くなり、かなり当てづらくなる。ダッシュやダッシュジャンプで必ず相手に密着してから出すように心掛けよう。



重量が軽い相手の場合は、クリーンヒット後の追撃の高さはこれくらいが目安。ダウン復帰できないギリギリの位置を覚えよう。

## クリーンヒットポイントの目安



## Lv2 ミストファイナーの使い分け

メインで使うのは、ミストファイナー・下段。ヒット後相手を引き寄せるので、そのまま空中連続技に移行しよう。決める際の注意点は、遠距離立ちSや立ちHSの先端から出すと届かないこと。そのような距離では空中ヒットのみに的を絞り、ミストファイナー・上段でキャンセルするといいたいだろう。ミストファイナー・中段は決めると相手がスライ



通常技よりミストファイナー下段が届く距離は必ず覚えよう。

ドダウンする。ここからの連続技は強力なので、画面端で狙っていこう。

下の表はさまざまな状況でのキャラ限定のつなぎをまとめたものだ。中でも足払いからのものは基底ダメージ補正無しの下段技始動なので使用頻度が高い。

立ちくらい剛Lv2ミストファイナー・下段が届きにくいキャラ
ミリア、ポチョムキン、チップ、紗夢、間愁
足払い(1段階)→Lv2ミストファイナー・下段が入りやすいキャラ
カイ、アウセル、ポチョムキン、間愁(剛)、ジョニー、ディズイー、イノ、ザッパ、ブリジット、ロボカイ、アバ
足払い(1段階)→Lv2ミストファイナー・上段が入りやすいキャラ
ソル、メイ、ミリア、エディ、チップ、ファウスト、デスタメント、スレイヤー
しゃがみくらいにLv2ミストファイナー・中段が当たらないキャラ
ミリア、イノ(近距離可)、アバ(近距離可)
足払い(1段階)→Lv2ミストファイナー・中段が入らないキャラ
カイ、ディズイー、ロボカイ、アバ
通常投げ→Lv2ミストファイナー・中段が入るキャラ
ポチョムキン、間愁、ヴェノム、デスタメント、スレイヤー

## 新要素を取り入れる

空中ディバインブレイドがダウンするようになり、対空をつぶしつつ連続技を決められなくなった。代わりに新技の空中キラージューカーを使おう。フォースロマキャン後に技前の慣性があるので、空中ダッシュから狙う際はスピードが落ちる終わり際に出すと、その後の連続技につなげやすい。打ち勝てない技にのみディバインブレイドを使おう。

立ちHSは判定が上方向に強くなり、遠距離の対空やジャンプ防止に使いやすい。また、◆+Kがキャンセル可能になったので、◆+Kキャンセル→グリターイズゴールド(以下コイン)を使おう。この連係はジャンプで回避できないので強力だ。



## 対戦攻略

ジョニー

**JOHNNY**

新生ミストファイナーや、新技を使った連続技がとにかく強力。ラッシュもさらに強化され、その勢いはとどまることを知らない……。

Text:ロケット





## 対戦攻略

エディ

EDDY

分身の攻撃が全体的に強化されたエディだが、起き攻めの形が大きく変化。今回は強力な起き攻めを紹介するので役立ててほしい。

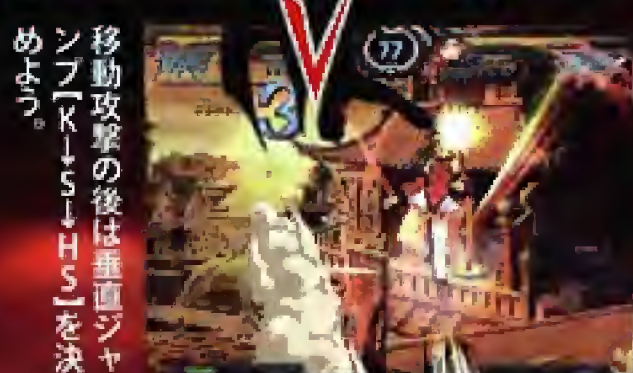
Text:ケンちゃん

## 移動攻撃を活用せよ！

移動攻撃はガードさせると相手をエディ側へと引き寄せる特殊な効果を持つ。相手に移動攻撃をガードさせた後は、垂直ジャンプKをガードさせてから、前方飛行ジャンプHSと着地足払いで二択を仕掛けていこう。中段になるジャンプHSヒット時は基底ダメージ補正が掛からないので、対空攻撃につないで空中連続技を決めていこう。また、移動攻撃につないで相手を引き寄せ、前号紹介した分身を前方に移動させつつ【立ちP→しゃがみP→しゃがみK】



足払いヒット後は、空中で移動攻撃につないで相手を引き寄せよう。



移動攻撃の後は垂直ジャンプK→S→HSを決めよう。

●小攻撃→ダッシュ【しゃがみP→足払い】→シャドウホール設置を決めて、ガード不能連係に持ち込むのもいい。

足払いヒット後は移動攻撃につながるのが基本。相手を引き寄せる移動攻撃の効果は、空中の相手にヒットさせたときも同様。引き寄せた後は直接ジャンプKにつなごう。地上ではしゃがみヒット時しか連続ヒットしないが、空中では1段目さえヒットさせれば必ず2段目につながるため、空中連続技のパーツとして優秀。



分身と連係中にHSインヴァイトを出したら、移動攻撃へつなごう。



ヒット時はエディ側へと引き寄せられるので、空中連続技を決められるぞ。

## 中下段同時攻撃起き攻め

足払いでダウンを奪った後は、キャンセルエディ召還から、中下段同時のガード不能起き攻めを狙おう。相手の近くに分身を設置し、起き上がると同時に中段攻撃とダッシュ立ちKを同時に重ねればガード不能になる。そのまま【近距離立ちS→足払い】とつなげ、分身を前方に移動させて相手を真下にシャドウホールを設置しよう。なお、中段攻撃は分身の硬直が短いため、【近距



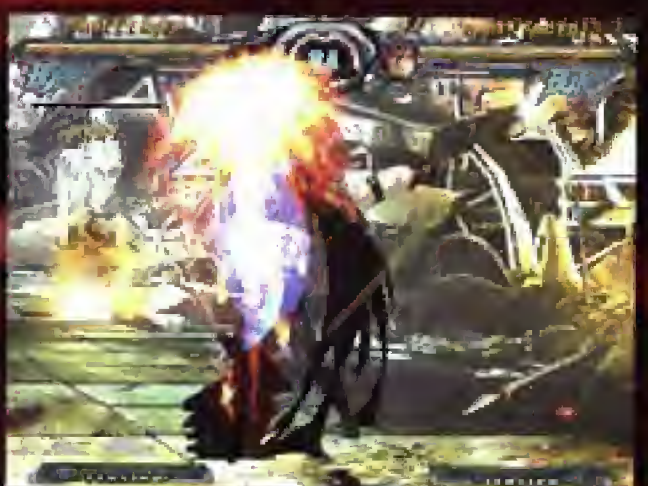
ダウン奪ったならこの位置に分身を配置し中段攻撃を出してダッシュし、

同時に立ちKを重ねる。ここから足払いへつないでダウンを奪おう。



離立ちS→足払い】の部分を出すときに、SとDを押し続けないと分身の攻撃が暴発するので注意しよう。

シャドウホール設置後は、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねて再び中下段同時攻撃に持ち込もう。ジャンプ攻撃を同時に重ねれば、本体の攻撃→シャドウホールとヒットし、さらに追撃できる。ただし少しでもジャンプ攻撃が遅れたときにしゃがみガードされているとジャンプ攻撃しかヒットしないため、追撃が難しい。重ねるのが難しい場合は、シャドウホールとの同時攻撃に空中ダッシュ→飛行ジャンプ【S→HS】がオススメ。相手がシャドウホールをガードし、しゃがみ状態でくれば連続技Iを決められるのでかなりのダメージを与えられるぞ。



無敵必殺技を持つ相手には立ちKを出したときにレバーを後方に入力しておけば、分身が犠牲になるのでガードできる。

## 分身連係からの連続技

- I 空中ダッシュジャンプ【S→HS】→【近距離立ちS→立ちHS(2段目)】●ドリルスベシャル→ダッシュジャンプ【K→HS→D】→(着地)ハイジャンプD
- II シャドウホール→【近距離立ちS→●+P→近距離立ちS→立ちHS→ダスト】→ホーミングジャンプD→ジャンプD●イグゼキューターorジャンプ【S→HS→D】

## 画面中央、Lv1時の起き攻め

相手の投げ間合いのギリギリ外から足払いと、1歩歩いての通常投げで二択を仕掛ける。足払いからはコインを出してしておき、ガードされたらダッシュ【しゃがみK→足払い】とダッシュのスキをフォルトレスで消し、1歩歩いての通常投げで再度二択を仕掛けよう。最初の足払いがヒットしたら、コイン→ダッシュ●+Kでコインを当てられるぞ。



通常投げは●+S・HSと同時に押すとフォローしやすい。

## どこからでも連続技でダウンを奪え！

Iはメイ、梅喧、ディズイー、アバには入らない。IIは軽いキャラにはジャンプPを省き、重いキャラには2段ジャンプ【S→HS】にしよう。IIIはフォースロマキャン→ジャンプSを素早く、ジャンプHS●空中キラージューカー→ジャンプSはゆっくりとつなぐこと。エディ、紗夢、ヴェノム、ディズイー、アバ、イノは空中キラージューカーの後、ジャンプHS●空中ディバインブレイドにしよう。ジョニー、ロボカイには、キラージューカー後のSを遅めにつないで裏に回り、相手方向に2段ジャンプすること。メイ、ミリア、梅喧、ブリジットは締めをジャンプ【S→HS→D】●燕穿牙としよう。

IVはカイ、ボチョムキン、ヴェノム、チップ、ロボカイにはジャンプSの前にジャンプKを挟もう。VIIは、二択からのダメージ重視。ソル、エ

ディ、ファウスト、ザッパには1回目の立ちHSを省き、メイ、梅喧、紗夢、ブリジットには1、2回目とも近距離立ちSを省こう。

## ジョニー新連続技

- I 通常投げ→コイン
- II 通常投げ→ジャンプ【K→P→S】●HS●空中キラージューカー●ジャンプHS●ディバインブレイド
- III 【立ちK(ジャンプ仕込み)→立ちHS】●キラージューカー→追加攻撃●ジャンプS●【S→HS】●空中キラージューカー●ジャンプS●【S→HS】●ディバインブレイド
- IV 各種通常技→Lv2ミストファイナー・下段→近距離立ちS●【P→S】●【S→HS】●空中キラージューカー●ジャンプHS●ディバインブレイド
- V 足払い●Lv2ミストファイナー・上段→●+HS→ジャックハウンド→追加攻撃
- VI (画面端) 足払いor燕穿牙●→Lv2ミストファイナー・中段→ダッシュ●+HS●ミストファイナー(構え)→ジャックハウンド→【近距離立ちS→立ちHS】●ミストファイナー(構え)→ジャックハウンド→【近距離立ちS→立ちHS】●ディバインブレイド→追加攻撃





## 対戦攻略

ヴェノム

VENOM

ヴェノムのキモとなる必殺技を詳しく解説。性能を理解すれば、立ち回りや連続技を強化できるはずなので、熟読してもらいたい。

Text: KYO

## スティンガーエームとカーカスライドの性能

スティンガーエームとカーカスライドは、どちらもタメ可能となったほか、タメ中にPボタンでキャンセル可能。本作は通常のボールでガードバランスが増えないので、タメたボールを使ってガードバランスを増やしたい。タメ中に反撃を受けそうならキャンセルを使おう。キャンセルの動作は意外と短く、近距離立ちSや立ちHSをガードさせた後、スティンガーエーム(カーカスライド)〜キャンセルと最速で入力すれば1フレーム有利(Sスティンガーエームのみ五分)な状態となる。接近戦での連係に使えるほか、アバ以外の青色サイクバースト対策にも使えるので活用してもらいたい。

スティンガーエームとカーカスライドのフォースブレイク版の追加も本作の新要素。前者は弾速が非常に速いので、遠距離から反撃や奇襲に使いやすい。また、タメたボールとなるまでの時間が短いので足払いでダウンを奪った後でも、相手の起き上がり前に最大タメのボールを重ねる。

れる。後者は、S版とHS版の中間の軌道でボールを飛ばす。弾速が遅く硬直が短いので、中距離からボールと同時に攻め込むときに便利。

なお、どちらのフォースブレイク版にも「弾いたボールに接触すると停止する」という効果がある。停止中のボールには攻撃判定がある上、タメたボールでも停止するので、相手の動きをかなり制限できる。ただし、ボールは一定時間経過すると消えるので注意しよう。



近距離はスティンガーエームカーカスライドよりキャンセルし投げ仕込み近距離立ちS・しゃがみHS同時押しが強い。

## ボールの配置を覚えろ

ボール生成やデューピスカーブ後のボールの配置は右の写真の通り。ボール生成は、ヴェノムの攻めや守りの要ともいえる技なので、ボールの配置は早急に覚えたい。

遠距離では、Pボール生成→立ちP弾きや、Sボール生成→しゃがみPが基本。ボールの弾速が遅いので、ダッシュで追い掛けたりボール生成をしたりしよう。また、立ちHSで速いボールを横に、しゃがみHSや◆+Pで上空に向けてボールを弾けるので、相手の動きによって使い分けていこう。

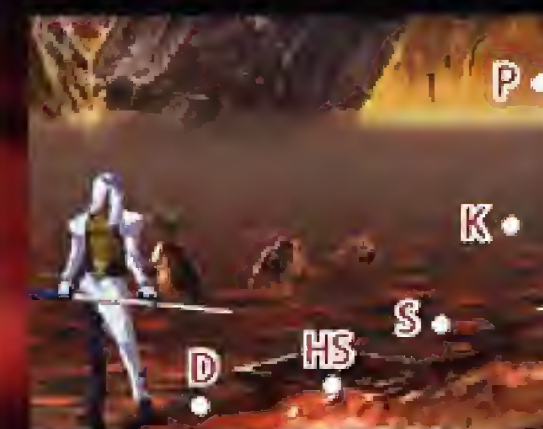
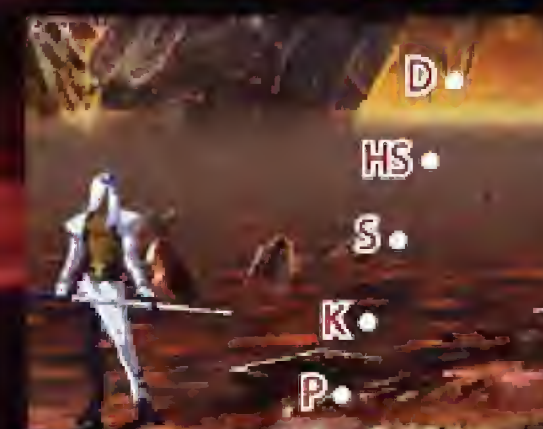
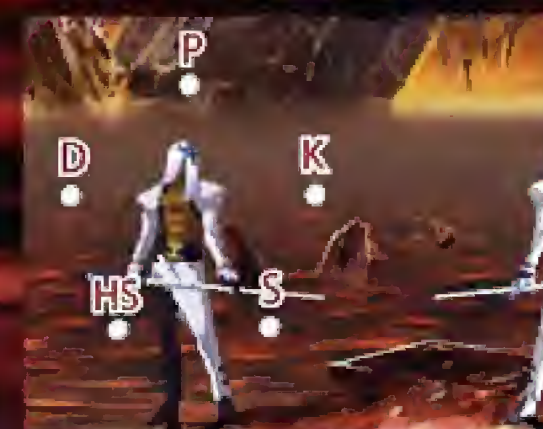
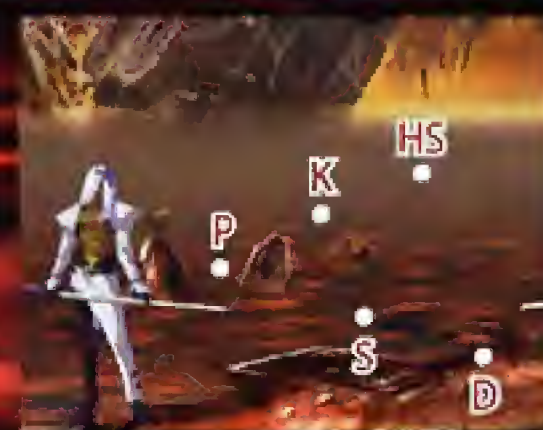
Kボール生成は、遠距離戦と起き攻めに使える。遠距離では昇りジャンプPやジャンプKで弾き出し、降り際の空中ダッシュで攻め込むか、着地後ボール生成につなごう。起き攻めは昇りジャンプKで弾き、ボールをガードしているところに空中ダッシュSとしゃがみKで安全にガ二択を迫れるぞ。



K・Pボール生成→立ちPで弾けば2WAYとなる。遠距離から使おう。



Kボール生成のボールは、ジャンプKで弾ける。空中ダッシュで攻めよう。



P配置は、↑の形になる。距離を問わず使える。

K配置は、Kボールがヴェノムの頭上付近に配置される。

ヴェノムを取り囲むS配置。SボールはしゃがみSで弾ける。

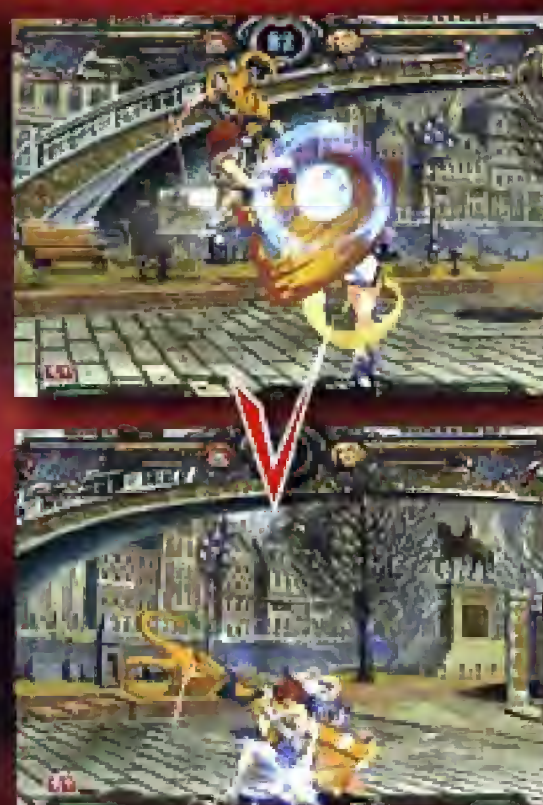
ほぼ縦一列となるHS配置。HSボールは上から2番目だ。

唯一前作と同じD配置。Dボールは足払いで弾けるぞ。

## 諸刃モードで攻め倒せ!!

諸刃モードの攻めは至ってシンプルで、攻撃判定の強力なジャンプHSで飛び込むだけ。基底ダメージ補正が掛からないので、通常、カウンターヒットを問わず大ダメージを与えられる。遠距離立ちS→抹消のけん制を交ぜつつジャンプHSで近付き、ヒットしたら連続技、ガードされたらダッシュ投げと打撃の二択を掛けよう。打撃には投げ無敵があり、1段目の発生まで覚醒必殺技以外の攻撃を耐えるフォースブレイク版断罪や、[近距離立ちS→しゃがみHS]が強力。しゃがみHSがガードされていたら、再度ダッシュ通常投げと遠距離立ちS、しゃがみK、低空ダッシュ[S→HS]で攻めよう。

守りでもフォースブレイク版断罪が有力で、一度でも見せておけば相手は手を出しにくくなり、バックステップの回避もやりやすくなる。



ジャンプHSで飛び込み、打撃と投げの二択。打撃はしゃがみHSにつなげば、有利な状況を保てるのでローリスク。

## 通常モードは?

非力な通常モードで闘いたくはないが、諸刃モード時の画面端の連続技で結合を決めた後の起き攻めは、数少ない活躍の機会だ。回避を重ね、下段の遠距離立ちS→抹消、中段のダストor消却、牽引→通常投げ、などでガードを崩し、結合へつなごう。また、出始めから出終わりまで無敵のフォースブレイク版牽引から通常投げを狙うのも強力だ。



被起き攻め時は、フォースブレイク版牽引で逃げてしまおう。

## 対戦攻略



アバ

ABA

今月は諸刃、通常モードに必要な連続技と立ち回りを紹介する。シンプルだが強力なものばかり。諸刃モードで強気に攻めよう!!

Text: ハチ



## 対戦攻略

聖騎士団ソル

**ORDER-SOL**

固め能力と起き攻めの火力が大幅にパワーアップした聖騎士団ソル。一度ペースをつかんでしまえば、相手に何もさせず勝利できるぞ。

Text:ケンちゃん

## ブロックヘッドバスターで固める！

ブロックヘッドバスターは『GGXX SLASH』のようにフォースロマキャンはできなくなったが、Lv1～Lv3いずれもガードさせたときにアクションチャージに派生させてフォースロマキャンすれば、有利な状況を作り出せる。特にLv2、Lv3は大幅に有利になるので、テンションゲージが25%以上あるときの連係に組み込んでいこう。

Lv2ブロックヘッドバスター→アクションチャージフォースロマキャン後は約20フレーム有利。そのため、



アクションチャージの瞬間にレバーを前さらに、フォースロマキャン後に、



レバーをタイミングよく前に入力。よどみ無くダッシュできる。

ガードさせた後は再びダッシュ立ちKが連続ガード、もしくは割り込みにくいので効果的だ。

Lv3ブロックヘッドバスターは爆発演出が大きいので、相手は聖騎士団ソルの動きを視認しづらい。そのため、爆発中にダッシュで密着状態まで接近した後は、ダストと足払いで中下段の二択を迫れるぞ。ちなみに足払いをダッシュファフニールに切り替えるのもアリ。後述の連続技Ⅰが決まるので、ヒット時のリターンが大幅にアップするのだ。



Lv3ブロックヘッドバスター後は激しい爆発の演出があるので、



ダストが見切られにくい。ずうずうしく中下段の二択を迫ろう。

## 中下段の二択を迫る

足払いでダウンを奪った後テンションゲージが25%以上ある状況では、中下段の二択を迫る起き攻めをしよう。相手の起き上がりにダッシュ垂直ジャンプSを深めに重ねてから、下段はファフニール、中段は「連続ガード状態はガード方向を切

り替えてもやられ判定が変わらない現象」を利用して、2段ジャンプ[HS→D]を使う。ジャンプ[HS→D]ヒット時はダウンを奪えるのでもう一度起き攻めをするか、Lv2状態ならキャンセルLv2空中シュトルムヴァイパーへつなぐといい。



中段は連続ガードになるように2段ジャンプ[HS→D]。画面端なら立ちKで追撃できる。

相手をダウンさせた後は、ジャンプSをできるだけ低い打点で重ねよう。



下段はファフニール。ヒット時はすぐにダッシュ立ちKで追撃し、下記の連続技Ⅲへ。

## 覚えておきたい聖騎士団ソル連続技集

Iはファフニール始動の連続技。ノーマルヒット時は密着で当てないと、ダッシュ立ちKが間に合わない。IIは密着で足払いをヒットさせたときに狙う。チャージ停止後は立ちKを素早く出さないとダウン追い打ちになりやすい。またカイ、紗夢、ディズィーにはジャンプ攻撃部分をジャンプS・2段ジャンプ[HS→D]、ファウストにはジャンプS・2

段ジャンプHS・シュトルムヴァイパー。アバはジャンプ[HS→D]に。なお、ポチョムキン、ロボカイには入らない。IIIはダスト始動の覚えておきたいもの。ホーミングジャンプ後にジャンプDをヒットさせ、すぐに2段ジャンプHSを当てよう。成功すると相手がきりもみ状態で落下してくるので、着地後にダッシュ近距離立ちSで追撃しよう。

## ガード崩しからの連続技

- I ファフニール→ダッシュ[立ちK→近距離立ちS]・S・HS・シュトルムヴァイパー
- II (密着状態で)足払い・チャージ→停止→[立ちK→近距離立ちS]・S・[S→HS]・シュトルムヴァイパー
- III ダスト→ホーミングジャンプ→ジャンプD・ジャンプHS→(着地)ダッシュ[近距離立ちS→立ちHS]・ハイジャンプ[S→HS→D]

## ガード崩しから連続技を狙え！

Iは画面端で大ダメージを与える連続技。しゃがみHSの後はダウン復帰不能時間が切れる直前にダッシュ近距離立ちSを当てるのがポイント。ジャンプDは若干遅らせて出し、次の根絶をできる限り低く当てるようにすること。その後はダッシュジャンプS～とつなげば完成。大ダメージを与えつつダウンを奪いたい場合は、先月号で紹介した【ガトリング→しゃがみHS】→空中ダッシュ[S→HS]・根絶→しゃがみS・飽食の追撃を決めること。

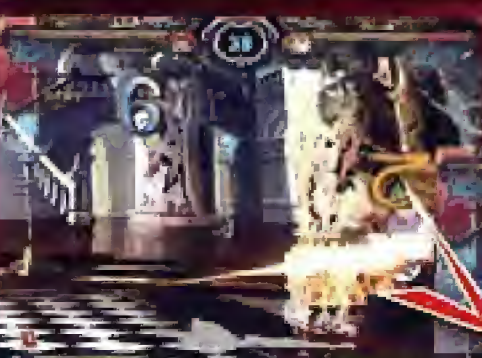
IIはジャンプHSカウンターでの追撃で、ダウンを奪える。◆+HSでの追撃の方が威力は大きいが発生が遅いので、距離を運びたい場合は近

距離立ちSで追撃しよう。なお、ソル、ミリア、ディズィー、スレイヤー、ブリジット(密着時)、アバ、聖騎士団ソルはスライドダウン中に近距離立ちSが当たらないため、【しゃがみK→しゃがみS】で代用しよう。IIIは画面中央、画面端を問わずにつなげる上に、ダウンを奪える安定の連続技。断罪ヒット時のテンションゲージ増加量の大きさが魅力だ。

IVは通常モードの中段始動の連続技。消却をフォースロマキャンして素早く通常技につなごう。Vは通常モードのダストからの連続技。起き攻めで使うので覚えておくといい。VIは通常モードの画面端での地上投げから結合につなぐ連続技。

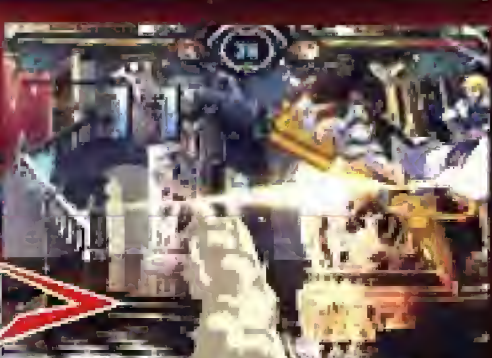
## 各モード時の連続技

- I (諸刃モード、画面端)ジャンプ[S→HS]→[近距離立ちS→しゃがみHS]or[しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS]→ダッシュ近距離立ちS・[S→HS→D]・根絶→ダッシュジャンプ[K→S]・HS・結合
- II (諸刃モード)ジャンプHS(カウンター)→ダッシュ[近距離立ちS→しゃがみS]・飽食or◆+HS(2段目)・HS
- III (諸刃モード)通常投げ→しゃがみHS・断罪→[近距離立ちS→しゃがみS]・飽食
- IV (通常モード)消却・立ちK×2→足払い・結合
- V (通常モード)ダスト→ジャンプS×3→[P→S→P→S]・S・結合
- VI (通常モード、画面端)通常投げ→[近距離立ちS→しゃがみS(ジャンプ仕込み)]→ハイジャンプ[S→P→S→P→S]・S・結合



しゃがみHSを当てたら、硬直が解けたと同時にダッシュして、近距離立ちSを当てる。

ジャンプDをやや遅らせて出し、根絶をできる限り低めに当てよう。



根絶を低めに当てれば、ダッシュジャンプSが間に合う。後の追撃は簡単だ。

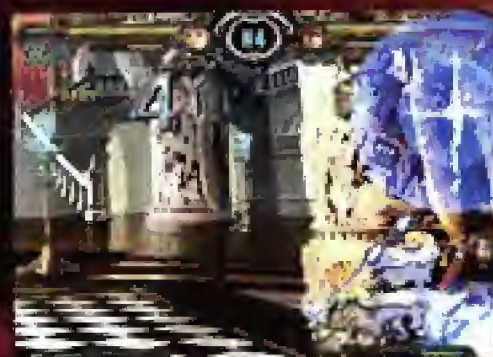




## スタンレイズを使え！

足払いでダウンを奪った後は、足払い(ダウン)→前方ジャンプ→(しゃがみ状態の相手に当たらない高さで)スタンレイズ→足払いとなごう。足払いは相手の起き上がりに重なり、ヒットしていれば連続技Ⅲが狙える。足払いをガードされたら前方ジャンプ。相手が立ちガード

するとスタンレイズをガードさせられるので、ガード中の相手にジャンプSや着地後しゃがみS、空中ダッシュ[S→HS]でガードを揺さぶれるぞ。スタンレイズは設置すればカイが攻撃をくらっても消えない。起き攻め以外にも、ジャンプ攻撃からキャンセルして使っても強力だ。



相手の起き上がりに足払いを重ねれば、相手はしゃがみガードするしか無い。

足払いガード時は前方ジャンプ。相手が割り込むならフォルトレスだ。



相手が立ちガードをすればスタンレイズに触れてしまう。中下段の二択を迫れ！

## 起き攻めから連続技を決めろ！

下記の連続技は、スタンレイズを使った起き攻めから狙えるもの。Ⅰは画面中央で狙える連続技。カイより相手が高い位置になるようにヴェイパースラストを決めるのがポイントで、ジャンプSを若干遅めに当てると決めやすい。ただし、浮きの低いカイ、ポチョムキン、ロボカイには空中連続技部分をジャンプ[K→S→HS]にすること。しゃがみS始動時以外に、足払い→スタンレイズヒット後や通常投げフォースロマキャン後にも狙えるので、必ずマスターしよう。ⅡとⅢは、画面端で狙う連続技。Ⅱの近距離立ちSとⅢの◆+Pは、引き付けて決めよう。

なお、Ⅰ～Ⅲの最後のライジングジャベリンは遅めに決めるとダウンを奪える。また、ⅠとⅡの始動が空中ダッシュ[S→HS]のときは、ライトニングスフィアをHSスタンエッジフォースロマキャンにすること。



Ⅰは、相手が乗るようにライジングジャベリンを決めると拾いやすくなる。相手を高く浮かすことを心掛けよう。

## スタンレイズを使った起き攻めから決める連続技

- Ⅰ [しゃがみS→足払い] (● スタンエッジ・チャージアタック) ライトニングスフィア→ダッシュ [近距離立ちS→しゃがみHS] ● ジャンプ [S→HS] ● ヴェイパースラスト→ライジングジャベリン→(着地) [しゃがみP→近距離立ちS→しゃがみHS] ● HSヴェイパースラスト→ライジングジャベリン
- Ⅱ (画面端) [しゃがみS→足払い] (● スタンエッジ・チャージアタック) ライトニングスフィア→ [近距離立ちS→しゃがみHS] ● ジャンプS ● [S→HS] ● ヴェイパースラスト→ライジングジャベリン
- Ⅲ (画面端、スタンレイズを重ねてから) 足払い→ [◆+P→近距離立ちS (ジャンプ仕込み)→しゃがみHS] ● ハイジャンプS ● ジャンプ [S→HS] ● ヴェイパースラスト→ライジングジャベリン



## イルカさん、メイのために頑張って！

各種イルカさん・頑張ってはイルカさん・縦、イルカさん・横からの派生技で、メイがイルカを乗り捨てて分離攻撃を仕掛ける。コマンド入力は各種イルカさんのコマンドを入力した後、一度レバーをニュートラルにしてから、再度任意のレバー方向へ入力してDと、若干複雑だ。そのため、各種イルカさんから最速で派生するには素早く入力をする必要がある。CPU戦などを利用して練習しておこう。

イルカさん頑張って・横はガードさせれば有利な状況を作れるので、固めに使うのが効果的。打撃と投げの二択を仕掛けた状況で前者がガー

ドされたときは、通常技キャンセルイルカさん・横→イルカさん頑張って・横で、もう一度打撃と投げの二択を仕掛けられるぞ。



イルカさん頑張って・縦はイルカさん頑張って・縦で攻めを継続分離後は……



ジャンプ攻撃をガードさせて着地時にコマンド投げと打撃で二択だ。

## ガードを崩す手段を覚える

今作のメイはガードを崩す手段が豊富。連続技のダメージが大きいので、ガード崩しから連続技で一気に倒してしまおう。

D押し続けでダストから派生するな～んてねっは、ダストの攻撃動作から下段判定の蹴りを繰り出す。ダストと比べると若干発生は遅いものの、中段を意識して立ちガードする相手にヒットさせやすい。当てたときはジャンプキャンセルのみ可能なので、ヒット時はジャンプ予備モーションをキャンセルSイルカさん・縦→[近距離立ちS→立ちHS] ● Sイ

ルカさん・縦]×2へつなごう。

空中HSレスティブローリングも、ガード崩しに活用できる。地上の相手にジャンプ攻撃をガードさせた後にキャンセル空中HSレスティブローリングor足払いで二択。ダッシュ立ちKをガード後に昇り空中HSレスティブローリングorしゃがみHSで二択と、狙える状況が多い。HSレスティブローリングフォースロマキャン後は、着地[近距離立ちS→足払い] ● じゃっくはうんど→ダッシュ [近距離立ちS→立ちHS] ● HSイルカさん・縦。と決められるので、テンションゲージが50%以上あるときは狙っていこう。



テンションゲージが25%以上あるときに使えば、見返りは大きめだ。



な～んてねっはダストと全く同じモーションから写真の下段蹴りに派生。相手が慣れるまではかなりの頻度でくらってくれる。





## 対戦攻略

ミリア=レイジ

**MIRIA RAGE**

最大の弱点である打たれ弱さは機動力とそれを生かした豊富な防御手段でカバー！ 見切られにくい連係でダメージを奪え!!

Text:ゆきのせ

### 見切られにくい連係で押す

ジャンプ攻撃をキャンセルし、空中ダッシュできるミリア。起き攻めはもちろん、いろんな場面で中段の選択肢を掛けていこう。

特に有効な連係は、立ち回りでもガードさせる機会が多いジャンプSをガードさせ、そのジャンプSを空中ダッシュでキャンセルしてジャンプKやSを出すというもの。これらのヒット時は連続技につなごう。ただし、低い位置でジャンプSをガードされると、キャンセル空中ダッシュが出せない。いかに高い位置でジャンプSをガードさせるかがポイントだ。

相手が立ちガードを多く選択する

ようになってきたところに、着地から下段の選択肢をかけていけば、相手のガードを崩しやすくなる。



ジャンプSを高めてガードさせれば、キャンセル空中ダッシュなどの中段技でさらに押せる。



## 対戦攻略

ポチョムキン

**POTEMKIN**

今回はスライドヘッドを大特集!! 回避不能となるポイントや、起き上がりに重ねやすくなるための時間調整方法を紹介していくぞ。

Text:ハメコ

### 回避不能スライドヘッドのポイント

ガード不能技であるスライドヘッドの地震は、特定の状況化で回避不能となる。その状況を解説しよう。

強力なのが、◆+HS●スライドヘッドの連係。◆+HSは攻撃レベル5の技よりもガード硬直が長いいため、通常ガードさせれば相手は地震をジャンプできず(バックステップ

などすぐに足元のやられ判定が消える動作なら回避可能)、フォルトレス時はタイミングよくデッドアングルを出されない限りヒットする。

また、攻撃レベル4以上の技を空中フォルトレスされた後も、キャンセルスライドヘッドが回避不能になる。◆+PやしゃがみHSから狙おう。



バックステップ対策にもなる◆+HSは、起き攻めで特に有効。若干遅らせて重ねるといい。

相手が接近戦を嫌がってフォルトレスしたらキャンセルで……

スライドヘッドを出せば、何と回避不能に!! トドメの削り代わりにも使えるぞ。

## 防御手段を増やす

起き攻めで有効なプリティメイズだが、守りの手段としてもかなり優秀な性能を持っている。

発生はそれほど早くないが、一度発生してしまえばミリア自身が攻撃をくらっても消えることが無い。連続ガードにならない連係などには割り込みに使えるので、回避手段として強力だ。もし、相手が引かずに攻めてきても、プリティメイズが消えないので相打ちに持っていける。さらに、多段技なのでダウンしなければ連続技まで決められるぞ。

しかし注意してもらいたいのは、たとえプリティメイズが発生しても、相手の無敵技で返されてしまうことだ。主に投げや覚醒必殺技の反撃には気をつけていきたいところだ。

また、もう一つの優秀な防御手段として前転が挙げられる。本作では発生1フレーム目から上半身無敵になり、いろいろな通常技をすり抜けられるようになった。相手のガトリングを読み、抜けられるポイントで前転し、反撃するなどの戦法も強い。

リバーサルでも上にしか判定の無

い技は抜けられるので、研究次第では抜けるのが困難だった起き攻めも無効化できる可能性を秘めている。

テンションゲージを75%使うが、本作よりウィンガーがフォースロマンキャン対応技になったため、テンションゲージに余裕が有るときはリバーサルや割り込みでウィンガーを使ってもフォローできるようになった。位置にもよるがヒット時は壁バウンドを誘発するため、フォースロマンキャンしなくてもダッシュ遠距離Sで拾い、連続技に持っていける。リターンの大きい切り返しだ。



一度出てしまえば、消えることは無いので、割り込み目的で出し……



相打ちを狙おう。多段技なので拾いが間に合う。ダメージ勝ちできるぞ。

### 昔懐かしスライドヘッドハメを極めよう

直接的なリターンが見込めるため、スライドヘッドを相手の起き上がりに重ねるだけで強力な攻めとなる。そこで、各種投げからスライドヘッドを重ねるためのパターンを下表にまとめた。各種投げ後、表中にある動作を空振りし、最速でスライドヘッドを出せばOK。最初の動作

さえ遅れ過ぎなければまず重なる。

また、ヒートナックル後もバックステップから一瞬待ってスライドヘッドを出すことで重なるが、キャラごとにタイミングを変える必要がある。なお、アバのみヒートナックル〜後方ジャンプ〜スライドヘッドで確実に重なるので強力!!



起き上がりの遅いアバにヒートナックルを決めた後は、スライドヘッドのチャンス。

ヒートナックルから後方ジャンプ。着地前にコマンドを入力し……

スライドヘッドが重なる。相手が回避に失敗したら、再びヒートナックルへ!!

●スライドヘッドを重ねるために空振りする動作

	ポチョムキンバスター	空中ポチョムキンバスター	通常投げ
基本	足払い	◆+P	立ちKorしゃがみK●
アクセル	しゃがみS	◆+P	立ちK
チップ	遠距離立ちS	◆+P	しゃがみK
エディ	足払い	◆+P	しゃがみP
紗夢	しゃがみS	◆+P	立ちP→しゃがみP
蘭麝	しゃがみS	◆+P	立ちK
ジョニー	しゃがみS	◆+P	立ちK
ザッパ	しゃがみK	特に無し	立ちK
アバ	重直ジャンプ	しゃがみHS	立ちK

※通常投げ〜しゃがみK〜スライドヘッドで重なるキャラ(チップ、テストメント、ディズイー、イノ、ロボカイ)





## 対戦攻略

チップ=ザナフ

**CHIPP ZANUFF**

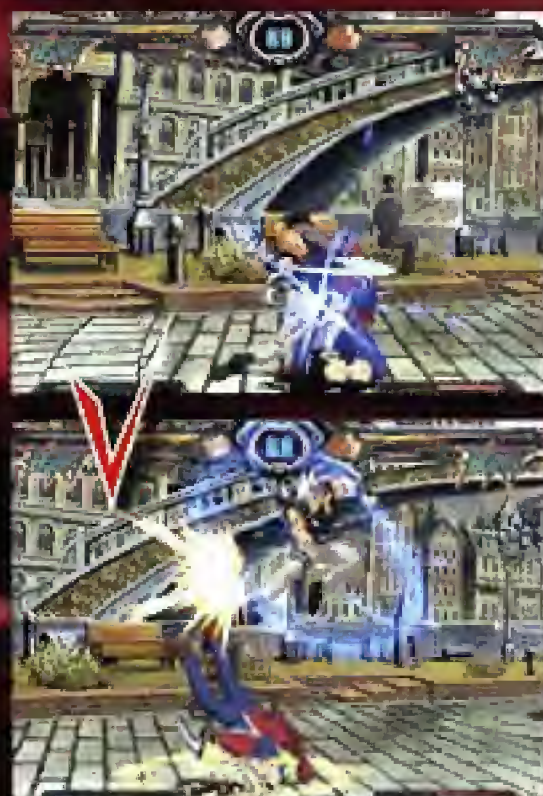
HS or D 殺式転移のフォースロマキャンが簡単になり、ガード崩しが狙えるチップ。さらに、今回は画面端で狙える連続技も紹介。

Text: KYO

## HS or D 殺式転移でガードを揺さ振れ!

本作のHS or D 殺式転移のフォースロマキャンは、受け付けが2フレームになったのでフォースロマキャンしやすくなった。接近戦で、近距離立ちSや立ちHSからHS or D 殺式転移につなぎ、フォースロマキャン後ジャンプHSやジャンプDを出せば、表裏の二択を迫れるぞ。ジャンプHSは横方向にレバーを入力したまま押せば、相手がジャンプした場合は空中投げになりやすく、ヒット時は空中αブレードフォースロマキャンからや、着地後ダッシュ近距離立ちSから連続技を決められる。ジャンプDは、カウンターヒットを望める状況で狙いたい。ガードバランス

の点滅中や、硬直中まで被カウンター判定の飛び道具を撃たれたときに狙うと有効だ。



フォースロマキャンが狙いやすくなったので接近戦のプレッシャーが増している。確定反撃にも使えるレベルだぞ。

## 画面端の連続技がアツイ!

前作までのチップには、画面端で大ダメージを取れる連続技が少なかったが、本作では下記の連続技で画面端でも体力を奪える。連続技はキャラごとに変わるので、どれを使うかきちんと覚えよう。

I は幻腕斬・陽を使う連続技。(遅)のキャラは幻腕斬から幻腕斬・陽を遅めに出す必要がある。特に、チップとファウストにはかなり遅らせる必要があるので、難度が高い。また、ファウストの場合は幻腕斬・陽の後、立ちHSのみで拾う点にも注意。

II は画面端でD 殺式転移を使うと、上空で相手に密着できることを生かした連続技。紗夢とアクセルに

はジャンプKを最速で当てよう。メイと紗夢の場合は1回目の空中αブレードを遅めにつなぐ。最後の空中αブレードはミリア、梅喧、ザッパ、ブリジットには決まらない。ジャンプDを遅めに当ててダウンを奪おう。



画面端かつ、しゃがみHSにつなげられれば決められるので、反撃やガード崩しから狙える。威力が高いので必ずマスターしよう。

### 画面端キャラ別連続技

I 【近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS】● 幻腕斬→幻腕斬・陽→(着地) 【近距離立ちS→立ちHS】● D

※カイ、エディ(遅)、ボチヨムキン、チップ(遅)、ファウスト(遅)、ジョニー(遅)、間慈(遅)、ヴェノム(遅)、テストメント、スレイヤー(遅)、ザッパ(遅)、ロボカイ(遅)、アバ(遅) 限定

II 【近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS】● D 殺式転移→[K→D]● αブレード● (着地)● +HS● D● αブレード

※ソル、メイ、ミリア、チップ、梅喧、紗夢、アクセル、ディズイー、スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット、聖騎士団ソル限定

## 立ち回りにフォースブレイクを組み込む

いきなりオイッス! は1フレーム目から空中判定で、出始めはかなり上の方にしかやられ判定が無い。さらに、中段判定でガードされても3フレーム不利なだけという優れた技。ヒット時はダッシュ立ちK→[K→S→K]●【S→HS】や、画面端なら槍点遠心乱舞→華だろ?俺、華だろ?→ごーいんぐまいうえい、相手の位置が前方なら、くびびよん(画面端なら×2)→華だろ?俺、華だろ?→ごーいんぐまいうえい、相手の位置が後方なら、後方移動→華だろ?俺、華だろ?まで出し、華だろ?のヒットを確認してごーいんぐまいうえいを出そう。ガード時はメス乗り状態からくびびよんや前方、後方移動でフォローすること。

レレレの超突きは事前のジャンプの勢いがあるので、前ジャンプや空中ダッシュから出さないと、前方に攻撃できない。この技はしゃがみガード可能だが下方向に強いので、相手の対空技に合わせるのが効果的



いきなりオイッス! はけん制技に合わせてカウンターを狙え!



レレレの超突きは相手の対空技につなげて出すのが有効。前ジャンプから少し引き付けて対空技を誘って出そう。



## 対戦攻略

ファウスト

**FAUST**

今月は連続技と立ち回りで使うフォースブレイク技に注目。いきなりオイッス! とレレレの超突きでプレッシャーをかけていこう。

Text: パチ

## 今回の新連続技

ドリキャンとはジャンプ●+K(K押しのまま)→ずらし押しP or S or HSでジャンプ●+Kの出始めをフォルトレスでキャンセルするテクニック。ドリキャンKと出せば、素早い中段攻撃になるぞ。

I はジャンプ●+Kの着地中にダッシュを入力しよう(ジャンプ●+Kヒット時の距離が近ければ、ダッシュは不要)。また2段ジャンプSは、●とSを同時に入力すればジャンプ

キャンセルから最速で出せる。

II もジャンプ●+Kヒット時の距離が近ければ、立ちPを挟めるので若干つなぎは簡単になる。華だろ?俺、華だろ?の後は、70%の強制基底補正がかかってしまうので、その後の追撃はごーいんぐまいうえいで締めてダウンを奪うのが実戦的。

III はレレレの突きからの安定した追撃。テンションゲージが25%以上あればこれを決めよう。

### 新連続技

I 【ドリキャンK●●+K→ダッシュ【立ちP→足払い→しゃがみS】●【K→S→K】●【S→HS】

II 【(画面端) ドリキャンK●●+K→遠距離立ちS→立ちHS● 槍点遠心乱舞→華だろ?俺、華だろ?→ごーいんぐまいうえい

III 【レレレの突き→引き戻し→ここからが見所ですよ!→しゃがみS●【K→S→K】●【S→HS】





## 対戦攻略

梅喧

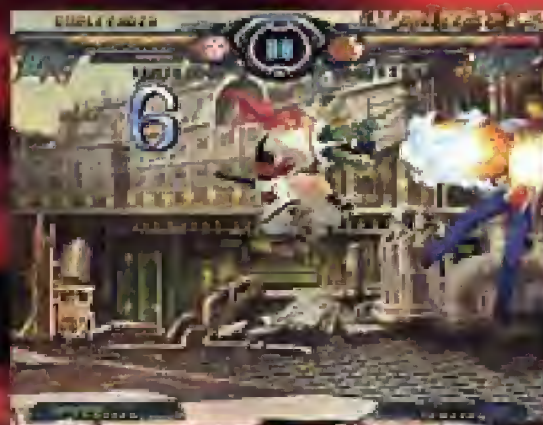
BATKEN

今回は即戦力となる画面端での各種連続技を一挙公開。ジャンプ後の空中ダッシュは相変わらずクセがあるのでじっくり練習しよう。  
Text:ハメコ。

## 画面端で投げた際の連続技

本作から、通常投げで投げた相手のやられ動作がスライドダウンになったため、画面端で投げた際の追撃方法が大きく変化した。追撃の内容は下表を参照してほしい。畳替し→前方ハイジャンプPのつながりが難しいが、すべてのキャラに対してダウンを奪えるため、起き攻めで再度通常投げを狙ったり、ジャンプSを

重ねて右記の二択を迫るチャンスとなる。一気に攻め倒してしまえ！



ジャンプDまで決めればダウンを奪えるので、起き攻めのチャンス。

### ●画面端での通常投げからの連続技

基本	畳替し→前方ハイジャンプ[P→S→D]→空中ダッシュ[S→P→D]
ボチョムキン、ロボカイ、聖騎士団ソル	畳替し→前方ハイジャンプ[P→S→P→D]→空中ダッシュ[S→P→S→D]
ジョニー	畳替し→前方ハイジャンプ[P→P→S→D]→空中ダッシュ[S→P→D]
メイ、ミリア、アクセル、紗夢、プリジット	ダッシュ[しゃがみK→近距離立ちS]の[S→D]→空中ダッシュ[S→D]

## ジャンプSをガードさせて二択を迫る

引き付けてジャンプSをガードさせた後に、ガトリングでジャンプDを出せばジャンプSガード後にしゃがむ相手にヒットする。これと着地しての足払いで二択を迫るのが有効

だ。特に、相手を画面端に追い詰めればジャンプD、足払い両方から下にある強烈な連続技を決められるので、起き攻めに組み込むなどしてどんどん狙っていききたい。

### ●画面端でのジャンプDフォースロマキャン空中畳替し

基本 (ファウストのみ最初を[S→P→D]に)	ダッシュ前方ハイジャンプ[S→P→S→D]→空中ダッシュ[S→D]
メイ、梅喧、紗夢	ダッシュ前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
ディズイー、スレイヤー、ザッパ、プリジット、聖騎士団ソル	ダッシュ前方ハイジャンプ[S→P→D]→空中ダッシュ[S→P→D]
ボチョムキン、ロボカイ	ダッシュ前方ハイジャンプ[S→P→S→D]→空中ダッシュ[S→P→S→D]

### ●画面端での足払いキャンセル畳替しからの連続技

ソル、アクセル、ファウスト(※1)、開惑(※2)、聖騎士団ソル	前方ハイジャンプ[P→P→D]→空中ダッシュ[S→D]の空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D] ※1のキャラには最初を畳替しハイジャンプに ※2のキャラには最初を畳替しハイジャンプ[P→D]に
カイ、チップ、エディ、テストメント、ヴェノム、スレイヤー、ザッパ	前方ハイジャンプ[P→S→D]→空中ダッシュ[S→D]の空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
ミリア、イノ	畳替しハイジャンプ[P→D]→空中ダッシュ[S→D]の空中畳替し→ダッシュ前方ハイジャンプ[S→P→S→D]→空中ダッシュ[S→D]
ボチョムキン	前方ジャンプ[P→S→P→D]→空中ダッシュ[S→D]の空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→P→S→D]→空中ダッシュ[S→D]
ジョニー、アバ	前方ジャンプ[P→K→D]→空中ダッシュ[S→D]の空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[P→D]
ロボカイ	前方ジャンプ[P→S→P→D]→空中ダッシュ[S→P→S→D]の空中畳替し→ダッシュHSの[S→P→S→D]

### ●軽いキャラ用

メイ、梅喧、プリジット	足払いの畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]の空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
紗夢	足払いの畳替し→前方ハイジャンプ[P→D]→空中ダッシュ[P→D]の空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]
ディズイー	足払いの畳替し→畳替しハイジャンプ[S→D]→空中ダッシュ[S→D]の空中畳替し→前方ハイジャンプ[S→P→S→D]→空中ダッシュ[S→D]



## 対戦攻略

蔵土緑 紗夢

JAM KURADOBERRI

強力なフォースブレイク技を得た紗夢は、地上戦、暴れつぶしがパワーアップ。固めに便利なフォースロマキャンもあるぞ！

Text:ケンちゃん

## フォースブレイク百歩沁鐘を使い！

新必殺技のフォースブレイク版百歩沁鐘は、攻撃発生直前まで無敵時間がある上に空中ガード不能なため、相手の行動をつぶすのに役立つ。テンションゲージを25%消費するが最悪でも相手の攻撃と相打ち以上が取れ、さらにヒット時の見返りが大きいので、相手にプレッシャーをかける意味でも、適度にばら撒いて

いこう。なお、相手を画面端へ追い込んでいる状態でカウンターヒットした後は、連続技Iで追撃でき、気絶耐久値の低いキャラを1回の連続技で気絶させられる。



通常技をガードさせた後、ジャンプ防止に使うのもアリ。

### FB版百歩沁鐘始動連続技

I (画面中央より相手キャラが画面端側に近い位置) FB版百歩沁鐘→爆蹴→千里沁鐘→[近距離立ちS→遠距離立ちS] K 空中龍刃

II (画面中央より自キャラ画面端側に近い位置) FB版百歩沁鐘 強化龍刃→爆蹴→千里沁鐘→[近距離立ちS→遠距離立ちS] K 空中龍刃  
※欄外に注意点アリ

## 跳迅フォースロマキャンで攻め続けよう

遠距離立ちSや足払いをガードさせた後は、空中ダッシュ特殊軌道逆鱗でめくりを狙ったり、FB版百歩沁鐘で相手の暴れ、ジャンプを防止する以外に、跳迅フォースロマキャン→ジャンプHSで攻めを継続するのも効果的。攻撃までのタイミングが早い上に無敵技を利用されない限り割り込まれず、相手にそうそう切り返されることはない。また、座高が高いボチョムキン、ジョニーなどには、ジャンプHSが早い段階でヒットするため、中段攻撃のような感覚でも使えるぞ。



跳迅のフォースロマキャンタイミングは発生から3フレーム間。コマンド入力を完成させた瞬間にボタンを押そう。

## 跳迅フォースロマキャンで攻め続けよう

通常投げはダウン復帰不能時間が長くなったため、ハイジャンプS→劔楼閣で追撃しよう。劔楼閣強化時は、ジャンプS→劔楼閣→強化劔楼閣でダウンを奪える。

また、通常投げフォースロマキャンは健在だが、前作とは若干タイミングが違うので注意。→写真のグラフィック時にフォースロマキャンし、近距離立ちSから追撃しよう。



通常投げフォースロマキャンはこのグラフィック。前作とは若干タイミングが違うので、CPU戦を活用して練習すると良いぞ。





## 対戦攻略

アクセル=ロウ

AXEL LOW

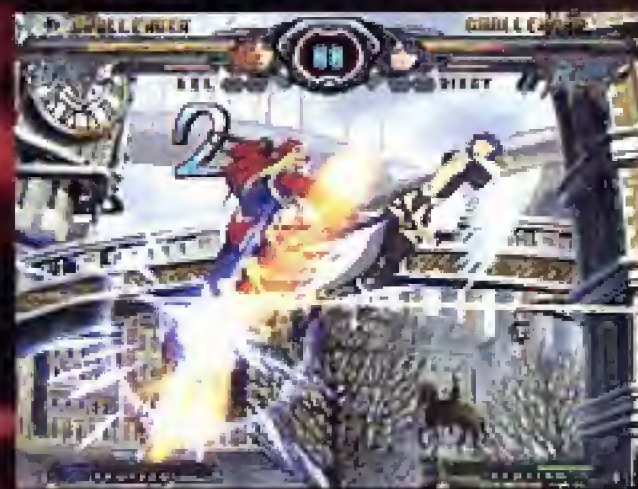
今月はFB版アクセルボンバーの使い方と投げからの連続技を紹介!!  
今回のアクセルは連続技を決める状況が多いのでよく覚えておこう。

Text:ハチ

## FB版アクセルボンバーを使いこなせ

FB版アクセルボンバーは技後にも行動が可能。事前に空中ダッシュや2段ジャンプをしていなければ、技後にこれらの行動ができ、FB版アクセルボンバー→空中ダッシュDとすれば、ステージの約半分の距離を運べるので、画面端の連続技に持ち込める。つまり、アクセルが画面の半分ぐらいの位置に居てテンションゲージが25%以上なら、画面端に追い込むチャンスなのだ。主な狙いどころは対空のしゃがみSやジャンプ➡+Pのヒット時だ。しゃがみSからはジャンプDにつなげ、ジャンプ➡+Pは2段目まででヒット確認して出す。FB版アクセルボンバー

後は相手にかぶせるように空中ダッシュD→アクセルボンバーとし、着地後はしゃがみS(2段目)→ジャンプD→アクセルボンバー→鎌閃撃→旋鎖撃の連続技でダウンを奪え、起き攻めに持ち込めるぞ。



ジャンプ➡+PやしゃがみSなど、対空技からFB版アクセルボンバーにつなげ、空中ダッシュDで一気に画面端へ運ぼう。

## 投げからの連続技をマスターせよ

I、IIの連続技は画面端用。ともにジャンプDは上からかぶせるように当て、2ループ目のしゃがみSはダッシュしてから出すのがコツ。

Iはミリア、チップの最後はダッシュHS弁天刈り→追加へと出す。

IIはファウスト、ディズイー、イノ、アバはしゃがみS~を2ループにするか、2ループ目以降はしゃがみSを省き、{ジャンプD→アクセルボンバー}×2→鎌閃撃~でもOK。アクセルは3ループがやや難しいので2ループに。ジョニーは始

動を投げ→ダッシュ近距離立ちS→しゃがみS~にし、2ループ目からしゃがみS~鎌閃撃~で締めよう。

IIIはダウンを奪える連続技だ。なお、梅喧はダウンを奪えないのでHS弁天刈りの部分をハイジャンプ[HS→D]→虚空撃にしよう。間慈、アバは投げ→ダッシュ立ちP→しゃがみSとつなごう。

IV、Vは起き攻めしにくいキャラ用でダメージ重視の連続技。III~Vが入らないメイ、紗夢は投げ→引き付けて鎌閃撃でダウンを奪おう。

### 画面端&中央用 投げからの連続技

- I (画面端) 投げ→{しゃがみS(2段目)}①D→アクセルボンバー}×2→HS弁天刈り→追加アクセルボンバー  
※ソル、ミリア、チップ、梅喧、紗夢、聖騎士団ソル用
- II (画面端) 投げ→{しゃがみS(2段目)}①D→アクセルボンバー}×2~3→鎌閃撃→旋鎖撃  
※I以外のキャラ用
- III 投げ→ダッシュ立ちK→立ちP(2段目)→しゃがみS(2段目)→HS弁天刈り→追加アクセルボンバー  
※ソル、メイ、チップ、紗夢、ディズイー、ブリジット以外のキャラ用
- IV 投げ→ダッシュ立ちK→しゃがみS(2段目)→➡+K(2段目)→しゃがみS(2段目)①ハイジャンプ[HS→D]②虚空撃  
※ソル、チップ、ディズイー、ザッパ、聖騎士団ソル、ブリジット(ループ1回)用
- V 投げ→{➡+K(2段目)→しゃがみS(2段目)}×2①ハイジャンプ[HS→D]②虚空撃  
※ソル、チップ、ディズイー、ザッパ、聖騎士団ソル、ブリジット(ループ1回)用



## 対戦攻略

御津 間慈

ATSU MITSU

フォースブレイク版疾による起き攻めは超強力! ガード不能の状況を作り出すために、蒼の切り返しと疾の連係を熟知するべし!!

Text:ねぎ

## 蒼で切り返しつつダウンを奪え

蒼を狙いやすいのは➡+Kと➡+K。前者は上・中段、後者は下段のガードポイントが瞬時に発生するため、タイミングを合わせやすい。直前ガードで相手の連係にわずかもすき間を空けられれば、強引に相手のガトリングに割り込み、蒼で切り返すことも可能だ。難度は高いが、スラッシュバックを使いこなせれば、さらに切り返しやすくなる。相手の連係を覚え、常に蒼で切り返すタイミングをうかがおう。

蒼がヒットして相手が壁に張り付いたら、➡+HSと入力してダッシュHS風神。最も壁から遠い位置を除けばまずつながり、壁バウンド

した相手に[立ちK→立ちS]②陰でダウンを奪えるぞ。壁張り付きしなかったら、ダッシュ疾を出して攻めの布石に。長いダッシュからめくりのP戒で、貪欲に起き攻めをしやすいダウンを狙うのもありだ。



近距離での割り込みなら、蒼が出さえすればほぼ確実にヒットする。どこで割り込みをかけるか、あらかじめ絞っておきたい。

## 疾を使った起き攻めを極める

フォースブレイク版の疾をキツチリ重ねられる状況は、投げや陰を決めた後だ。投げの後には、硬直が切れたらすぐに出す。陰の後には一瞬ダッシュしないと重ならないので、➡+HSと入力して出すこと。

疾を重ねたら、ダッシュ[立ちS→しゃがみS→立ちHS]②HS風神を使おう。しゃがみSにディレイをかけて、疾の落下と同時にせせば、疾の落下の2段目が間をつなぎ、立ちHSまでつながるぞ。風神の後は壁との距離に応じて、臨と風刃を使い分け、再度ダウンさせよう。一足飛びを出してから、再び疾を出して攻めるのもいいだろう。

テンションゲージが無く通常の疾を出す場合は、疾の直後や疾の落下直後に投げを狙っていこう。

なお、➡+Sは、技の出始めを立ちSや立ちHSでキャンセルできる。これを利用し、疾→[立ちS→立ちHS→➡+S(疾落下)→立ちS→立ちHS]②疾と連係し、ガードゲージを増加させた相手に再度攻め込むのも手だ。最後の疾をHS風神に変更し、たまりたてのテンションゲージを使ったフォースブレイク版の臨と風刃で二択を迫るのもいいぞ。



➡+S後の立ちSは、距離が遠いときや相手がフォルトレスすると届かない。疾の落下を挟み、➡+Sから立ちHSを出して対応しよう。



疾後のダッシュ距離が完璧なら立ちSをフォルトレスさせてもしゃがみSが届く。崩しのタイミングは悪いのかもしれない。



## 対戦攻略

テストメント

**TESTAMENT**

立ち回りの強化だけでなく、連続技にも役立つHSエグゼビーストは、テストメントの主力技。活用して闘いを有利に進めよう。

Text:ゆきのせ

## HSエグゼビーストを使いこなす

本作で復活したHSエグゼビーストは、切り返しや連続技に役立つ優秀な技。さまざまな場面で活用しよう。

主な使い道は、相打ち狙いの割り込み。動作を開始した瞬間に攻撃をくらうと弾が出ないので、起き上がり時は使いにくい。関係に割り込む技としては強力だ。相手の技にもよるが、相打ち時は◆+Kでの追撃が狙えるので、パッドランズにつないで起き攻めに移行しよう。

ダウン中の相手を通常の空中やそれにする特性を持つので、連続技のパーツとしても有効。空中投げで近くにダウンさせた後や、グレイブティガー後に高さの問題で拾えない状況

では、ダッシュからのHSエグゼビーストでダウン追い打ちしつつ、フォースロマキャンして空中連続技を決めよう。至近距離または画面端なら、フォースロマキャンしなくても近距離立ちSなどで拾えるぞ。



連続技や切り返しに使えるHSエグゼビーストは、主力技といっても過言ではない。フォースロマキャンを手になじませておこう。

## 火力アップで優位に立て！

Iは、中段始動で高威力な上、Kファントムソウルを決められるのでその後の立ち回りが強化される、優秀な連続技。Sエグゼビーストフォースロマキャン後のゼイネストを、できるだけ早く出すのがポイント。

下段の選択肢はしゃがみKが使いやすいが、基底ダメージ補正が厳しいので、ダメージを求めるなら足払い始動のIIを使おう。軽量級のキャ

ラからはダウンを奪えないが、体力ゲージを半分近く奪えるぞ。なお、画面端ならフォースロマキャンを使わずに決めることが可能だ。

IIIはゲージを50%使うが、IIよりも高威力。ゲージに余裕があれば、ぜひ狙っていききたい。ナイトメアサーキュラー後の近距離立ちSを最速で出すのがポイントで、ジャンプ後も早めにジャンプPを当てていこう。



Iはフォースロマキャン後、最速でゼイネスト。難しいがリターンは大きい。



足払いで崩した後の連続技IIは高威力。下段の選択肢はできるだけ足払いを使っていこう。

### 新着連続技

- I 【◆+P→近距離立ちS→立ちHS】① Sエグゼビースト② ゼイネスト→Kファントムソウル→ジャンプ[P→K→S]③ 【K→D】④ パッドランズ
- II 足払い① HSエグゼビースト② ダッシュ近距離立ちS③ 【K→S→HS】④ パッドランズ(1ヒット)→立ちHS⑤ ゼイネスト→立ちHS⑥ パッドランズ
- III 足払い① ナイトメアサーキュラー→近距離立ちS② 【P→S→HS】③ パッドランズ(1ヒット)→立ちHS④ ゼイネスト→ジャンプ[HS→D]⑤ パッドランズ

## 新規&変更

## フォースロマキャン 対応技一覧

その1



キャラ名	写真	種別	技名	タイミング	受付幅
カイ	1	新規	スタンエッジ	攻撃発生から13~14フレーム目(写真はS版)	2
	2	新規	空中スタンエッジ	攻撃発生から2~4フレーム目(写真はS版)	3
	3	新規	ライジングジャベリン	体を反らして宙返りする瞬間	3
メイ	4	新規	◆+K	体を起こし始める瞬間	2
	5	新規	空中HSレスティブローリング	攻撃発生の瞬間	3
	6	変更	イルカさん・縦&横	攻撃後に跳ね返ってから10~12フレーム目(相手に当たったときのみ、写真は地上S版)	3
ミリア	7	新規	Sタンデムトップ	動作開始から3~4フレーム目	2
	8	新規	ウィング	下降し始める瞬間	2
	9	変更	HSタンデムトップ	背中を向けた瞬間	2
エディ	10	新規	ダムドファンク	投げ成立後、相手と離れ始めてから7~9フレーム目	3
	11	新規	ドリルスベシャル	攻撃発生から3~4フレーム目	2
ボチョムキン	12	変更	しゃがみHS	攻撃発生の瞬間	3
	13	新規	ボチョムキンバスター	投げ成立後、相手を放り投げてから6~8フレーム目	3
チップ	14	新規	空中αブレード	攻撃発生の瞬間	3
	15	新規	αプラス	攻撃発生の1~2フレーム前	2
	16	変更	HS&D穀式転移	出現した瞬間	2

本作で追加されたり、タイミングが変わったフォースロマキャン対応技は表の通り(続きはP39、P41にて)。

なお、ジョニーの空中キラージューカーはキラージューカー(追加攻撃)と同じタイミングなので併せて掲載。

また、ヴェノムのフォースブレイク版スティンガーエイムはHS版と、イノのHS抗鬱音階(地上・空中)はP版と、ザッパのPそのまま帰ってこないで下さいはK~HS版と同じタイミングなので、表から除外してある。







## 画面端への追い込み方

話し相手はHSで追加入力すると、ディズイーの前まで進んでからレーザーを放つ。これを利用し、HS→HSの入力で話し相手を出そう。1発目のレーザーをガードさせたらダッシュ【しゃがみP→立ちK→立ちHS】●木の実をとる時に使ってたんです(以下、木の実)。立ちHS後に2発目のレーザーが間をつなぐため、再びダッシュで接近し、一気に画面端まで追い込めるぞ。木の実をジャンプで避ける相手には、ダッシュから空中投げを狙うといい。

木の実を出さず、立ちHSを足払いにしてジャンプキャンセルし、低空空中ダッシュ→S独りにしてくだ

さい→ジャンプHS(泡破裂)にするのも有効だ。しゃがみ状態で当たると泡破裂はヒットしないが、着地後の立ちKで追撃できる。ガードされても不利にはならず、相手が画面端を背負うため、状況は悪くないぞ。



話し相手はフォローしやすいK→HSの入力で出しておいたり、S→HSの入力で、空中を塞ぎつつダッシュしたりと、使い分けていこう。

## 話し相手を使った起き攻め

基本はHS→Kで話し相手を出し、ダッシュしゃがみK→(レーザー)→ダッシュ【しゃがみP×2→しゃがみK→(噛み付き)→ダッシュ【しゃがみK→足払い】で相手を固めていく。ダッシュ後は好きなタイミングで投げを狙おう。投げの後にはダッシュ【しゃがみP or しゃがみK→遠距離立ちS(4段目)】●魚を捕る時に使ってたんですでダウンさせ、再度起き攻めに持ち込むといい。なお、足払いはジャンプ動作をキャンセルすれば、必殺技も出せることを覚えておこう。

話し相手の後にジャンプSを出せば、ジャンプS→(レーザー)→空中ダッシュ【↓+S→HS】→(噛み付き)

で、相手のジャンプを防止する関係も可能だ。画面端では、話し相手の追加入力をPに変更すること。これなら話し相手が2回噛み付くため、1回多く投げの選択を迫れるのだ。



話し相手を確実に起き上げに重ねるため、投げの後に追撃しないのも手。



話し相手のPの追加入力はかなり射程が短いから、画面端なら活用できる。

## FB版独りにしてくださいの用途

フォースブレイク版は相手をホーミングする上に、泡破裂の攻撃判定がかなり大きい。これで相手に常時破裂のプレッシャーを与え、投げを決めやすい状況を作ろう。画面暗転による飛び道具のガード不能と合わせれば、見返りがより大きくなるぞ。



泡を出した後は、泡の破裂と投げで強引に二択を迫れ!!



## ジャンプDをヒットさせた後の起き攻め

先月も紹介したスレイヤーの新しい起き攻めだが、ジャンプD後は中段ならD(ダンディー)ステップ(以下Dステップ)～イツツレイト、下段ならテンションゲージを使わず大ダメージを与えられるしゃがみHSがお勧め。P、KのDステップと、相手の裏に回るSDステップを使い

分ければ、相手のリバーサル無敵技を防止しやすい。なお、イツツレイトは対投げ無敵なので、通常投げで切り返そうとする相手にカウンターヒットする。カウンターヒット時はスライドダウンするので、素早く確認してデッドオンタイムやビッグバンアッパーへとつなげよう。

下段はしゃがみHS。足払い後にDステップした場合は、しゃがみKにするといいぞ。



中段のイツツレイトは発生が早く投げ無敵。見てからガードは非常に困難だ。



ダウン後は相手が起き上がるタイミングに合わせてDステップ。

## 起き攻め後の連続技

I、IIは起き攻めでイツツレイトがヒットしたときのもの。Iは立ちK→しゃがみK部分の目押しが難しいと思ったら、立ちK部分を省いてもいい。IIのビッグバンアッパー後の距離は遠いので、直接ジャンプKで追撃するのがコツ。相手が落下するタイミングに合わせてジャンプしよう。III～VIIは密着でしゃがみHSをヒットさせたときの連続技。いずれも最初の近距離立ちSを低い打点で当てよう。また、最後のジャンプD部分は出すタイミングを遅らせるとダウンを奪いやすい。IVはメイ、Vはミリア、イノ、ブリジット、VIIは梅喧、VIIIはジャム用となっている。

る。ダウンを奪うために多少連続技の構成が異なるので覚えておこう。なお、ポチヨムキン、ロボカイ、アバは空中部分はIIIの構成だが、始動のしゃがみHSの後は近距離立ちS→遠距離立ちSで追撃すること。



ジャンプ●+KからジャンプDへのつなぎはかなり遅らせられる。この猶予を利用し、ジャンプDを可能な限り低い打点で当てよう。

### 起き攻め後の連続技

- I (相手のしゃがみ状態に) イツツレイト→[近距離立ちS→遠距離立ちS]→立ちK→しゃがみK→足払い
- II (相手のしゃがみ状態に) イツツレイト→[近距離立ちS→遠距離立ちS]→しゃがみK→しゃがみHS→ビッグバンアッパー→(歩いて) [ジャンプK→●+K]→D
- III しゃがみHS→近距離立ちS● [K→●+K]→K● [S→●+K]→D
- IV しゃがみHS→近距離立ちS● K● K→[D→●+K]→D
- V しゃがみHS→近距離立ちS● [K→●+K]→K● K→[D→●+K]→DS
- VI しゃがみHS→近距離立ちS● [S→●+K]→D
- VII しゃがみHS→近距離立ちS● K● [S→●+K]→D



## 対戦攻略

イノ

I-NO

抗鬱音階が2種類になり、近づく布石としてより使いやすく。接近後は基底ダメージ補正が無いS狂言実行としゃがみSで二択を迫れ！  
Text: KYO

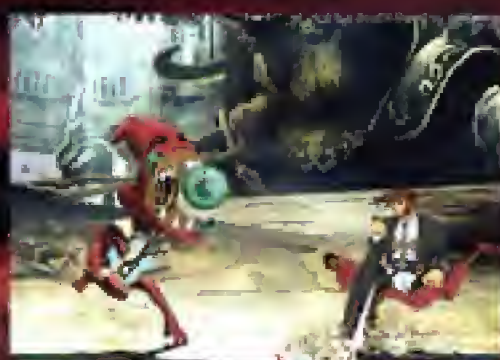
### 抗鬱音階を使い分ける

本作でHS版が追加された抗鬱音階。ボタンによる違いは弾速のみで、P版は出始めが遅く徐々に加速していき、HS版はその逆となっている。

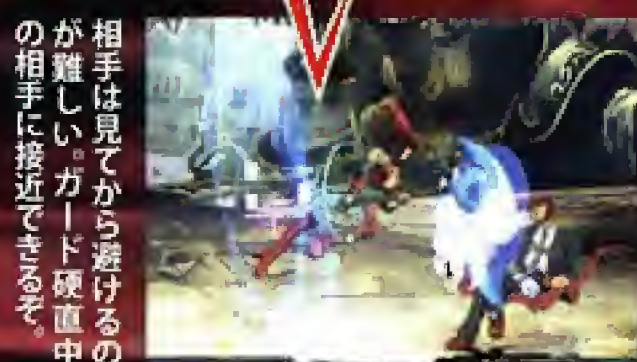
中距離では、P版ならガード時に大きく有利となるが、初速が遅くジャンプで避けられやすい。一方、HS版は初速が速くガードさせやすいが、有利な時間は短い。そのため、HS版をフォースロマキャンとセットで使うのがオススメ。遠距離では飛び道具での相殺やジャンプでの回避を狙われやすいため、使い分けてタイミングを絞らせないことが重要だ。

起き攻め時は基本的にP版を使うといいが、P版が間に合わない状況

では、HS版をフォースロマキャンしてダッシュで攻め込むといい。また、遠距離でダウンを奪ったときもHS版の方が重ねやすいぞ。



けん制のしゃがみSからHS抗鬱音階を出し、それをフォースロマキャン。



相手が見てから避けるのが難しい。ガード硬直中の相手に接近できるぞ。

## S狂言実行としゃがみSでガードを崩せ！

接近戦で近距離立ちSをガードさせた後は、ジャンプ直後のS狂言実行としゃがみSによる中下段の二択が強力。これらでガードを崩したら、下記の連続技を決めよう。

Iは、最初のS狂言実行を相手の腹付近に決めるのがポイント。足元にヒットした場合は、近距離立ちSを【立ちP→立ちK】にしよう。

IIとIIIは梅喧とアバ以外に使える連続技で、事前の近距離立ちSでジャンプ仕込み(P27参照)をしておく必要がある。空中ダッシュは、→ボタン三つ同時押しでフォースロマキャン→→としよう。ケミカル愛情(縦)は、空中ダッシュ中に出すことで軌道を変化させたもの。空中ダッシュSや

空中ダッシュ【S→K】は、できるだけ素早く入力したい。なお、エディとジョニーには最後のケミカル愛情(横)が決まらないので省くこと。IIIは相手が立ち状態限定という点にも注意。



ダッシュKやしゃがみK後など、近距離立ちSを当てる機会が多い。そこからS狂言実行としゃがみSの二択どちらも見返りが大きい。

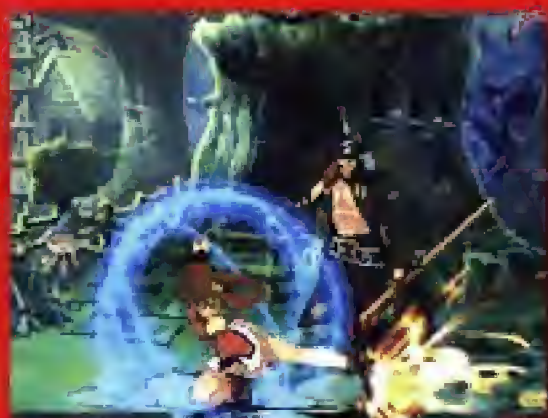
### ガード崩しから狙う連続技

- I S狂言実行→近距離立ちS ● S ● ケミカル愛情(横) ● 空中ダッシュHS ● S狂言実行
- II 【しゃがみS→足払い】 ● ケミカル愛情(横) ● 空中ダッシュS ● ケミカル愛情(縦) → (着地→) ケミカル愛情(横)  
※ソル、メイ、ミリア、エディ、ポチョムキン、チップ、ファウスト、ジョニー、アクセル、テストメント、ザッパ、聖騎士団ソル用
- III 【しゃがみS→しゃがみHS】 ● ケミカル愛情(横) ● 空中ダッシュ【S→K】 ● ケミカル愛情(縦) → (着地→) ケミカル愛情(横)  
※カイ、紗夢、間愁、ヴェノム、ディズィー、スレイヤー、イノ、ブリジット、ロボカイ用

## 新規&変更

### フォースロマキャン 対応技一覧

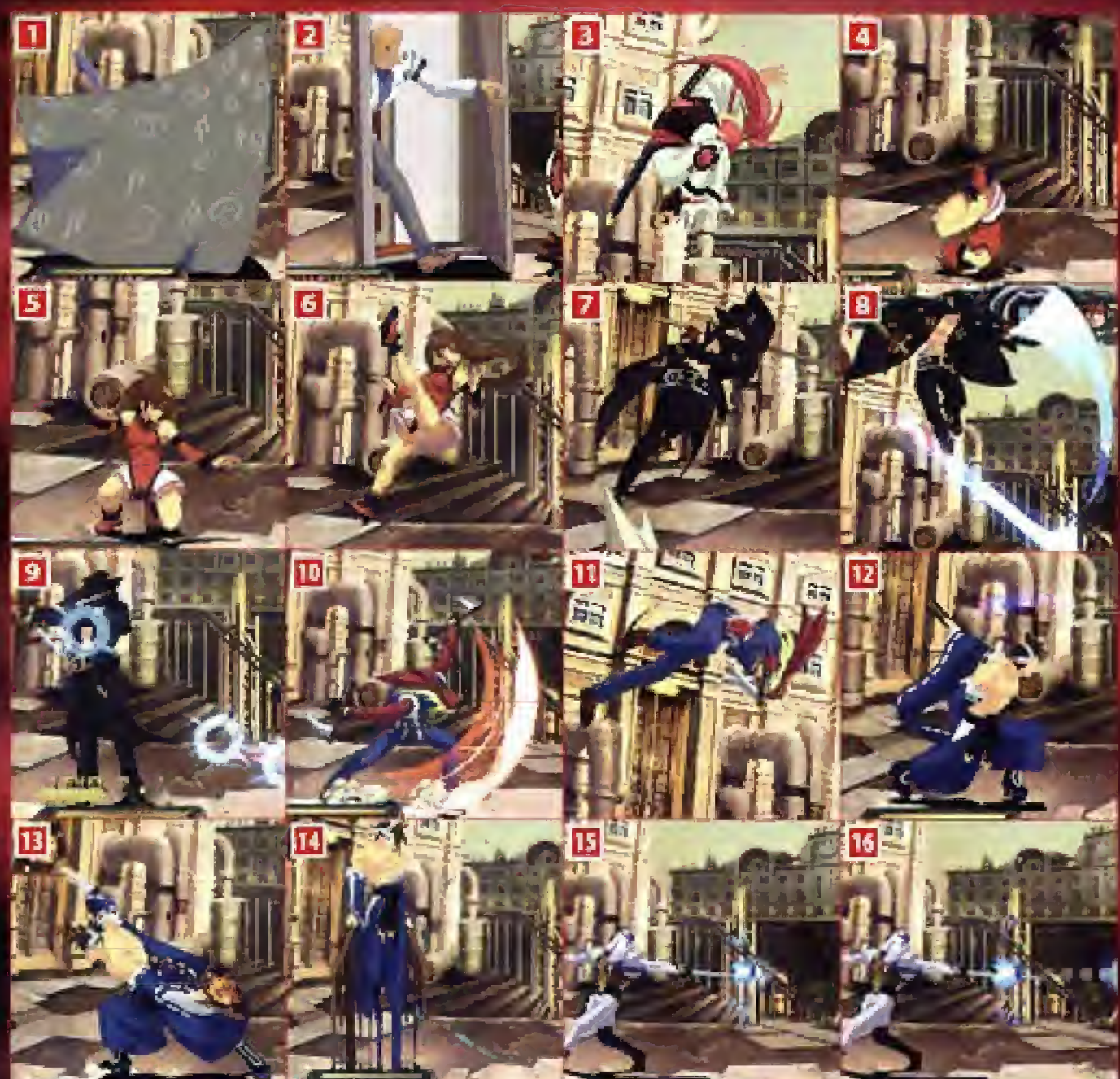
その2



キャラ名	写真	種別	技名	タイミング	受付幅
ファウスト	1	新規	上からいきますよ(攻撃前)	ふろしきで体が完全に隠れた瞬間	2
	2	変更	前から(後ろから)いきますよ	攻撃発生1~3フレーム前	3
梅喧	3	新規	妖斬扇	動作開始から3~4フレーム目	2
紗夢	4	変更	通常投げ	足を伸ばし始める直前	2
	5	変更	足払い	動作開始から攻撃発生瞬間まで	6
	6	新規	跳迅	跳び上がった瞬間	3
ジョニー	7	新規	キラージューカー(移動中)	跳び上がってから3~5フレーム目	3
	8	新規	キラージューカー(追加攻撃/空中版)	攻撃発生から4~6フレーム目(攻撃判定が消えた瞬間から3フレーム間)	3
	9	新規	Lv2ミストファイナー	刀を鞘に納める瞬間	2
アクセル	10	新規	S弁天刈り	攻撃発生から3~5フレーム目	3
	11	変更	S雷影鎖撃	攻撃発生1~2フレーム前と攻撃発生瞬間	3
間愁	12	新規	風刃	攻撃判定が消えてから(扇子を振り抜いてから) 8~10フレーム目	3
	13	変更	◆+HS	攻撃発生から4~5フレーム目	2
	14	変更	針・壱式	跳び上がってから3~5フレーム目	3
ヴェノム	15	変更	Sスティンガーエイム	攻撃発生から4~6フレーム目	3
	16	変更	HSスティンガーエイム	攻撃発生から7~9フレーム目	3

前作ではフォースロマキャン可能だったが、本作で不可能になった技も存在する。該当するのは、カイの空中スタンエッジ&空中スタンエッジ・チャージアタックの着地部分、ミリアの→+Pと→+K、アクセル

の天放石(上段・下段)、ヴェノムのジャンプS、ディズィーの足払い、聖騎士団ソルのブロックヘッドバスターだ。また、発生などが変更された技は、それに伴いフォースロマキャンのタイミングも変わっている。







## 対戦攻略

ザッパ

ZAPPA

今月はフォースブレイクの使い方と、ラオウ憑依中の連続技を紹介！高性能なフォースブレイクで靈魂を稼ぎ、ラオウを憑依させる!!

Text:ハチ

## フォースブレイクでラオウ憑依を狙え!!

フォースブレイクの礼儀作法はここから(以下礼儀)は、中段技だが発生が早く、ガードされても1フレーム有利なので気軽に出せる。ヒット時は、入力が難しいがこんにちは三匹のムカデ(以下ムカデ)でダウン追い打ちできるため、靈魂を4個付けられる。つまり、靈魂が4個ある状態は、ラオウ憑依のチャンスだということだ。ダッシュからしゃがみP、しゃがみKを出した後などに足払いと礼儀で二択をかけよう。足払いヒット時も、無憑依ならムカデで3個。剣、幽霊憑依なら礼儀→ムカデで4個稼げるぞ。

剣憑依中の近づくと逝きますカウ

ンターヒットor(落ちといてくださいカウンターヒット)③立ちHS→礼儀も狙い目だ。



礼儀がヒットすれば、入力は難しいもののダウン追い打ちムカデが確定!! 靈魂が4個以上なら積極的に狙え!!

## ラオウ憑依中の連続技で圧倒しろ!!

Iは中段始動の連続技、画面中央ヒット時はフォルトレスD、画面端の場合は高めの位置でラストエドガイ(以下エドガイ)を当て、ジャンプ頂点付近でS→HSと当てる。着地後はダッシュエドガイを当て、画面端に到達したら再度エドガイで追撃。ゲージに余裕があればロマキャンして高めにエドガイを当て、また落下後にエドガイを当てよう。

IIは画面端の下段始動連続技。1回目のダークネスアンセムは追加を出さず、硬直が解けたら◆+HSを出す。K追加攻撃で拾ったら、連続技IのようにジャンプS〜と拾おう。

IIIは前作をほうふつさせる画面端のループ連続技。◆+HSはなるべく高めかつ先端を当てるように出すと、ダークネスアンセムが1ヒット

しかしないのでダメージ補正がかかりにくく、大ダメージを与えられる。2、3回目の◆+HSはダッシュして出し、先端を当てるように出すこと。

なお、中央のエドガイ始動連続技は先月紹介したエドガイ→R→ダッシュジャンプHS→ジャンプS→HS→ダッシュエドガイ→エドガイの連続技を使おう。



連続技IIIは◆+HSの当てる位置がポイント。遠くでダークネスアンセムの追加を当てた方が、次の追撃が決めやすくなる。

### ラオウ憑依中の連続技

- I ダスト→フォルトレスD or(画面端)ラストエドガイ→ジャンプ[S→HS]→ダッシュラストエドガイ→ラストエドガイ③ダッシュラストエドガイ→ラストエドガイ
- II (画面端)しゃがみHS③ダークネスアンセム→◆+HS③ダークネスアンセム→K追加攻撃→ジャンプ[S→HS]→ダッシュラストエドガイ→ラストエドガイ
- III (画面端)しゃがみS or 画面端付近で投げ→ラストエドガイ③(後退) [◆+HS③ダークネスアンセム→K追加攻撃]×3→ダッシュ遠距離立ちS③ラストエドガイ

## ロジャーゲットで立ち回れ!

判定が強化されたロジャーゲットだが、地上で出す場合はレバー上要素でのYOYO配置以外からはクマ落下後のヘッドスライディングが発生しない。ヘッドスライディングまで出した方がクマが画面に存在する時間が長いので、ジャンプからの配置やレバー上要素で配置しよう。

また、ヘッドスライディング中のクマは相手の攻撃を1発耐えてくれるので、クマに重なって攻め込めば比較的安全に攻められる。相手を追いかける時などに重宝するぞ。

さらに、ロジャーゲットのヘッド



高い位置で出すほどヘッドスライディングの移動距離が伸びるのだ。



1発だけ盾になってくれるクマ。攻め込みたいときに役立つぞ。

スライディングを利用すればガード不能連係も可能になる。ヘッドスライディングは下段技なので、同時にジャンプ攻撃を重ねればガード不能となる。狙のは主にガトリングからの足払いフォースロマキャンYOYO配置の後だ。早めにロジャーゲットを出し、前方ジャンプから◆+Sを重ねよう。これでガード不能連係の完成だ。

これを相手の立ちガード中に当てた場合、相手は空中やられモーションになるので立ちKから◆+Sにつないで空中連続技に、しゃがみガード中に当てた場合はしゃがみやられになるので、立ちKから地上連続技につないでいこう。

メンテナンス中の悲劇や俺とキルマシーンヒット後も大幅に有利なので、ガード不能連係を狙いやすいぞ。



確実にダメージが取れる場面なのでチャンスがあれば常に狙っていこう。



## 対戦攻略

ブリジット

BRIDGET

手数が多いキャラなので、できるだけ固めを継続しつつダメージを奪っていきたい。立ち回りではロジャーゲットが頼りになるぞ。

Text:ゆきのせ

## 固め続ける連係を意識しよう

しゃがみPを刻んで固めるのが強いブリジット。YOYOを絡めつつ相手に逃げられないような連係を組んでいこう。遠距離Sでけん制しつつ、YOYO配置をして再びけん制で固めていくのが理想で、常に自分のペースを維持することを心掛けよう。

レバーニュートラルでのYOYO配置は、YOYOを目の前に配置してしまう。画面中央では使いにくい、スキは小さいので画面端での固めに重宝する。

YOYO配置後に出せる飛び道具のジャグド ロジャーは、ガードさせれば相手を引き寄せる効果を発揮し、次の固めをしやすくなるので連

係中に使っていこう。

引き戻しタメ中にもローリング移動ができるので、タメ中に連係を仕掛けていくのも有効だ。

ロジャーラッシュは地上でガードさせれば大幅に有利。ガトリングからキャンセルで出し、ガードさせたら◆+Kと◆+Kの二択を仕掛け、ダメージを奪っていこう。



ジャグド ロジャーの引き戻し効果は固めに役立つ。





## 対戦攻略

ロボカイ

ROBO-KY

前作からの変更点の中で特に強力なもの、必勝パターンとなる前足をドドンと紹介。即戦力になるネタなので、しっかり覚えよう。

Text:ロケット

## 強烈な変更点ピックアップ

本作のロボカイは、従来の技が攻守共にパッチリ強化されているぞ。

まずは発生が早くなったダスト。相手は警戒していないとガードが難しいので、起き攻めだけでなく立ち回りでも積極的に狙っていこう。

次に、前号でも紹介したカイ幕ホームランの無敵時間追加。Lv2は1段目の攻撃発生後まで無敵で、起き上がりや対地の割り込み、早出しの対空として使える。Lv3は伸び上がるまで完全無敵となり、安定して対空に使えるように。フォースロマキャンと併せて使えば、気軽に出せる無敵技として大活躍すること必至だ。

Lv3のカイ現象が、地上ヒット時

に相手を浮かすようになった点も見逃せない。これによってジャンプ防止から空中連続技で大ダメージを与えられるようになり、対となる選択肢のカイ電波や喰らっとくかい?が狙いやすくなっているのだ。



空振りやガードを確認してからフォースロマキャンが可能。ガード時に最速でフォースロマキャンした後の硬直差は+8フレームだ。

## 喰らっとくカイ?カラノ崩シ方

起き攻めや固めでLv2喰らっとくカイ?をガードさせた後は、ダッシュからカイ電波と【立ちK→立ちP】で二択を迫る。後者がガードされた場合は、さらにカイ電波or【しゃがみK→しゃがみS】でガードを崩そう。

Lv3喰らっとくカイ?をガードさせた場合は、ダッシュジャンプからの着地際空中ダッシュ【S→HS】と、着地【立ちK→近距離立ちS】◎カイ現象による中下段二択が強い。また、ダストはどこで狙っても強力だ。



Lv3後はダッシュ座談力↓ダッシュ立ちKでゲージをためてもいい。



ダッシュ停止動作はダストと似ている。その後の下段が決まりやすいぞ。

## 新着連続技

- I 【立ちK→立ちP→しゃがみHS】◎ ハイジャンプ【P→P→D】
- II ジャンプHSカウンターヒット or 立ちHSカウンターヒット◎ or Lv2～3喰らっとくカイ?→ダッシュ痛カイ劇→ダッシュ近距離立ちS◎【K→S】◎【K→D】
- III 空中ダッシュ【S→HS】→近距離立ちS◎ Lv3カイ現象→立ちHS◎ ダッシュ近距離立ちS◎【K→S→P】◎【K→S→HS】

I は下段始動のバースト対策連続技。バーストをガードするには、しゃがみHSのフォースロマキャンを受付時間の1～2フレーム目に入力する必要があるが、十分実用的だ。

II はジャンプHS始動の場合、壁

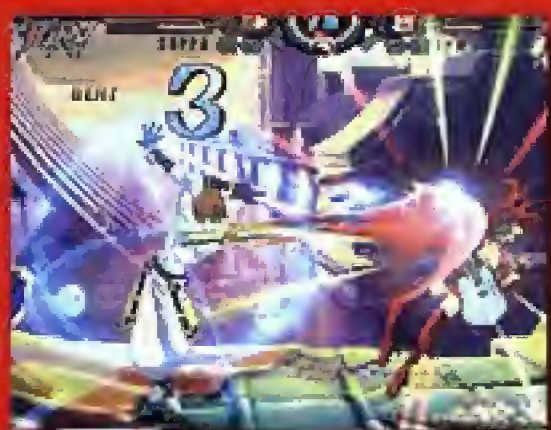
張り付き後に落ちてくる相手へ痛カイ撃を決める。痛カイ撃後は、D以外のボタンを二つ押しながら→↘↘でダッシュして追撃を決めよう。

IIIは、本作で追加されたLv3カイ現象の浮かせ効果を使ったものだ。

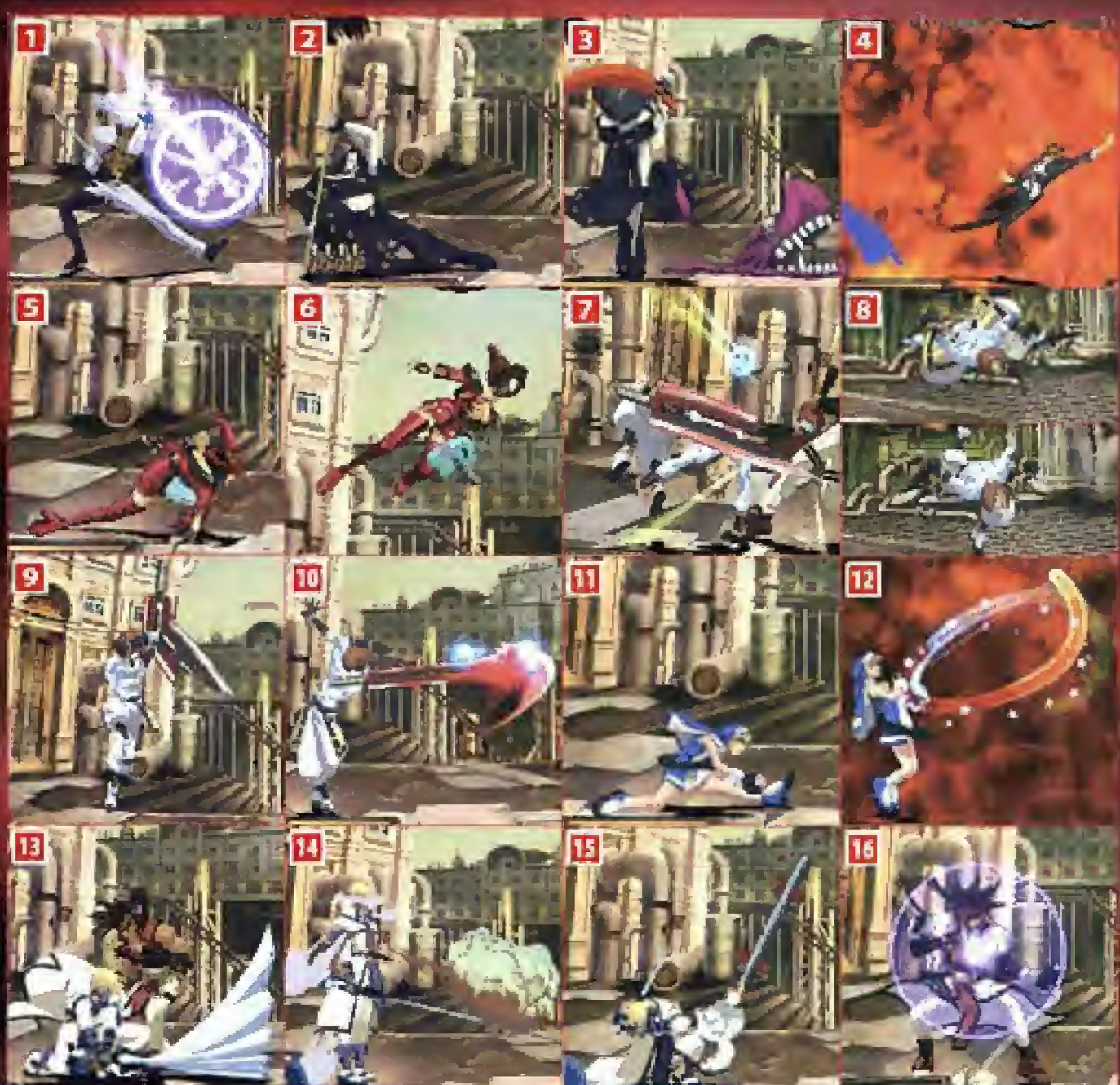
## 新規&変更

## フォースロマキャン対応技一覧

その3



キャラ名	写真	種別	技名	タイミング	受付幅
ヴェノム	1	変更	デュービスカーブ	攻撃発生の瞬間	2
テストメント	2	新規	立ちD	上体をそらしきった瞬間(動作開始から17～18フレーム目)	2
	3	新規	HSエグゼビースト	顔を完全に下へ向けた瞬間(動作開始から13～14フレーム目)	2
スレイヤー	4	変更	デッドオンタイム	攻撃持続時間の最後の1フレームと攻撃後(体を翻し始める)の2フレーム間	3
イノ	5	新規	HS大木をさする手(移動途中)	移動開始直後	3
	6	変更	HS狂言実行	突進が終わって降下し始める瞬間	4
ザッパ	7	新規	痛そう、っていうか痛い	攻撃直後(相手に当たったときのみ)	2
	8	変更	立ちHS(無憑依)	攻撃発生から10～12フレーム目(上の写真)と16～18フレーム目(下の写真)	3
	9	変更	ジャンプHS(剣憑依)	攻撃発生の瞬間	3
	10	変更	近づくと逝きます	攻撃発生の瞬間	4
ブリジット	11	新規	◆+K	攻撃発生から2～3フレーム目	2
	12	新規	ループザループ	7段目が発生した瞬間	4
ロボカイ	13	新規	通常投げ	ハリセンをたたき付けた瞬間	2
	14	変更	◆+HS	攻撃発生の2～3フレーム前(Lv1のみ攻撃発生の1～3フレーム前、写真はLv2のもの)	2(3)
	15	変更	しゃがみHS	攻撃発生から6～8フレーム目	3
聖騎士団ソル	16	変更	アクションチャージ	紫のエフェクトが見えた瞬間	6



ザッパの立ちHSなど、フォースロマキャンのタイミングが2回ある技は、1回目で入力を失敗した場合、2回目のタイミングで入力してもフォースロマキャンできない。また、攻撃発生後にフォースロマキャン可能な技

は、相手に当たった場合はヒットストップが生じるため、フォースロマキャンのタイミングが変化することに注意。なお、飛び道具やヒットストップが無い技は、空振りしたときと同じタイミングで入力すればOKだ。





# MELTY BLOOD™

## Act Cadenza Version B

Through the Looking-Glass, Northern Light transparently

ようやく稼働となった『MBAC Ver.B』。今回は知っているのと差が付くシステムの知識集と、白レン攻略第2回、4キャラのピックアップ攻略を掲載だ。

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB  
 ■メーカー：エコーソフトウェア  
 ■ジャンル：2D対戦格闘  
 ■操作方法：8方向レバー+5ボタン  
 ■発売日：2006年12月下旬  
 ■使用基板：NAOMI GD-ROM

©TYPE-MOON/ECOLE,1999-2006

Text:メルブラ塾(半蔵門支部)+腐乱人形、もっふ、ゆきのせ

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ ..... AD  
 ブラッドヒート ..... BH  
 ブローバックエッジ ..... BE  
 ラストアーク ..... LA  
 マジックサーキット ..... ゲージ  
 [ ]内 ..... ビートエッジでのつなぎ  
 ..... 特定の通常技のつなぎ  
 クイックアクション ..... QA  
 ◎ ..... キャンセル  
 ① ..... ジャンプキャンセル  
 ⑤ ..... EXキャンセル

## システム知識集

本作で外せないシステム群をフレーム付きで一挙に解説! 『Ver.A』と変わっている点が細かくあるので、知っている人も注目してほしい。

### 強制開放

発動中に体力の回復ができる強制開放は、攻撃判定発生の早さに差がある。当然早いものほど当てやすい。攻撃判定の大きさはキャラの大きさに左右されやすい。大きいキャラであればほかのキャラでは空振りする距離でもヒットすることが多い。特にワラキアの夜の強制開放は判定が大きく使いやすい。

無敵時間もキャラごとに異なり、こちらも長い方が使い勝手がいい。最長は暴走アルクェイドの30フレーム、最短はネコアルクの14フレームだ。ただし、無敵時間に差はあるが、ほとんどの強制開放はEXエッジより長い無敵時間があるので負けることは少ない。無敵時間が終わった後のスキは、ほぼ全キャラで約25フレームとなっている。

ここで覚えておいてほしいのが「無敵時間の後のスキが一定である」ということ。無敵時間が短いものの方が全体フレームは短めになっている。遠距離で出すのであれば、無敵時間が短いものの方がスキを突かれにくい。

例えば、暴走アルクェイドやワラキアの夜の強制開放は、無敵時間が長く近距離で技を避けやすく頼りになる。これに比べてシエルや有間都古、軌間紅摩、ネコアルクの強制開放は近距離で使いにくいものの、全体のフレームが短いので離れた位置で出せば反撃を受けにくい。

キャラごとの強制開放の性能を理解して、それに合わせた使い方を心掛けよう。適当に出しているだけでは相手の的になってしまうぞ。

キャラ名	強制開放の発生	強制開放の全体フレーム	強制開放の無敵時間
シオン	15	45	20
吸血鬼シオン	20	50	25
シエル	15	42	17
アルクェイド	15	46	21
暴走アルクェイド	22	55	30
遠野秋葉	16	48	24
赤主秋葉	15	45	20
翡翠	15	47	22
琥珀	15	47	22
メカヒスイ	17	45	20
遠野志貴	15	46	21
七夜志貴	15	46	21
有間都古	16	43	18
ネロ・カオス	19	47	21
ワラキアの夜	20	53	28
弓塚さつき	20	50	25
レン	18	46	21
蒼崎青子	20	48	23
軌間紅摩	15	42	17
ネコアルク	8	40	14
白レン	18	46	21



ワラキアの夜の強制開放はほかのキャラに比べて攻撃判定が大きいので……



この距離でも余裕でヒットする! 接近戦で攻め立てられているときに頼りになる。



相手を高く浮かせる技やダウン時間の長い技の後に素早く出せば……



さらに攻め込むことができる! 各キャラのポイントをチェックしておくといい。



## サーキットスパーク

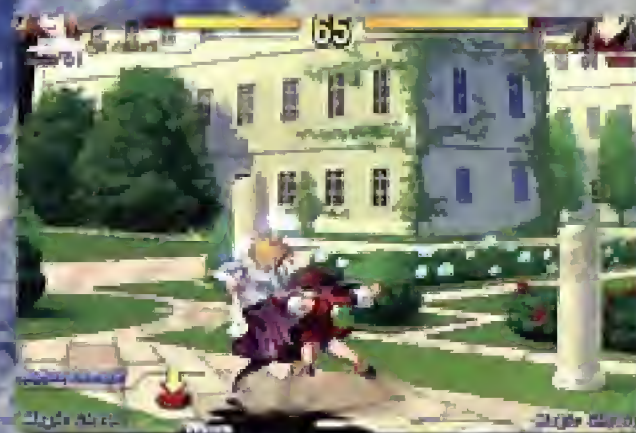
強制開放と同様、クイックアクションボタンで出せるようになったサーキットスパーク。発生が12フレームと早く長い無敵時間がある。

まず覚えておいてほしいのが、終わり際にスキができたこと。相手にきっちり当たるように出さないと反撃を受けてしまう可能性ができた。特に遠野秋葉の虚空舞う鳥を落とすや、シエルの黒鍵・大終節に使うと非常に危険だ。

そして、クイックアクションボタンで出す場合レバーをニュートラル

でボタンを押さないと出ないことも忘れないように。ガード状態から慌ててボタンを押しても出せない。いちいちレバーをニュートラルに戻すのに違和感があるのであれば、今まで通り AC or BC ボタン同時押しで出した方がいいだろう。

サーキットスパークへの対策は、ヒットさせたジャンプ攻撃をジャンプキャンセルして回避し、空中から攻撃を重ねるのがいい。特に、空中から急降下する技は持続の長いものが多くタイミングを合わせやすい。



よほど長い無敵時間のある技でなければ相手が密着していれば……



セブンスヘヴンなど、長い無敵時間のある技を連続技に組み込めば……



反撃を受けたり、つぶされることはまず無い。相手との距離をよく見よう



サーキットスパークを回避しながら連続ヒットする。対策に使えるぞ!!

## ダッシュ、バックステップ

ダッシュは、移動速度や移動距離だけでなく、攻撃が出るまでの最短の時間に差がある。表の数値に攻撃の発生フレームを足したものがダッシュから最速で出る攻撃の早さだ。

特に優秀なのは暴走アルケイドだろう。ダッシュの速度、移動距離ともに申し分無く、ダッシュし始めてからすぐさま攻撃ができるので距離を問わず使いやすい。

白レンはダッシュから攻撃を最速で出す場合、◆◆入れっぱなしのダッシュに切り替えた方が早く出せるのでこちらを使おう。

バックステップは打撃に対して無敵がある便利な防御手段。一部を除き17フレームの無敵時間がある。移動距離が長く全体フレームが短いものほど便利。全体フレームが長過ぎると着地のスキをダッシュ攻撃な

どて狙われやすい。

遠野志貴、七夜志貴は『Ver.A』に比べて性能は下がってしまったが、全体フレームが短く追加入力もあるので、まだまだ使い勝手はいい。

空中ダッシュから出せる技の早さは、空中戦での強さだけでなく、低空の空中ダッシュによるガードの崩しやすさや、つぶされにくさにも影響する。これが早いほどガードが崩しやすく、ジャンプからの攻めが強力になっている。

同様に空中バックダッシュから技が出るまでの早さも重要。ジャンプで接近し、降り際に空中バックダッシュをすることで、地上技が出るタイミングに合わせてしゃがみガードや暴れる相手にジャンプ攻撃が当てやすいのだ。

これらの性能で注目したいキャラは弓塚さつき。『Ver.A』に比べて性能は落ちたが、それでもほかのキャラより早い。空中ダッシュを使った起き攻めはいまだに脅威だ。

キャラ名	ダッシュからの 最速行動可能フレーム	空中(バック)ダッシュからの 最速行動可能フレーム	バックステップの 全体フレーム(無敵時間)	キャラ名	ダッシュからの 最速行動可能フレーム	空中(バック)ダッシュからの 最速行動可能フレーム	バックステップの 全体フレーム(無敵時間)
シオン	4	10 (10)	24 (17)	七夜志貴	6	10 (16)	19 (11)
吸血鬼シオン	4	10 (9)	36 (17)	有間都古	1	12 (16)	33 (17)
シエル	2 ※1	12 (12)	31 (17)	ネロ・カオス	-	12 (9)	29 (17)
アルケイド	1	11 (9)	24 (17)	ワラキア之夜	6	10 (11)	25 (17)
暴走アルケイド	1	10 (9)	27 (17)	弓塚さつき	19 ※2	7 (8)	29 (17)
遠野秋葉	2	10 (10)	25 (17)	レン	1	10 (9)	31 (17)
赤主秋葉	8	11 (10)	24 (17)	蒼崎青子	6	10 (9)	30 (17)
翡翠	4	10 (9)	34 (17)	軋間紅摩	7	11 (9)	29 (17)
琥珀	3	11 (12)	30 (17)	ネコアルク	6	-	22 (17)
メカヒスイ	1	12 (12)	28 (17)	白レン	31 ※3	11 (10)	31 (25)
遠野志貴	6	12 (16)	22 (11)				

※1:5~12F目まで行動不能 ※2:19~21F目までが通常技、投げ、強制開放で、14~22F目までが必殺技、シールドでキャンセル可能。何もしないと22F目が硬直になる。 ※3:レバー入れっぱなし時は21F



ダッシュから出る技が早ければ、ダッシュ攻撃でジャンプを抑えやすい。



空中ダッシュからの攻めでガードを崩す。下段からのダメージが大きいほど強力だ。



空中バックダッシュで強制開放を回避しつつ反撃! 起き攻めで交えていきたい。



バックステップは距離を開きたい場合に便利。しゃがみAを回避しやすく暴れに強い。



# テクニックピックアップ ——シールド編

『Ver.A』時代に多くのテクニックが編み出されたが、『Ver.B』に流用できるものは多い。使えるテクニックと知識を覚えておけば、対戦で困ることは少なくなるはずだ。

## 基本性能を知る

シールドは立ち、しゃがみ、空中の状態から出すことができ、それぞれ性能が異なる。

通常技はA攻撃以外は立ち、しゃがみに対応したシールドでしか取れず（しゃがみBは立ちシールドでは取れず、しゃがみシールドでしか取れないなど）、ジャンプ攻撃はシールドで取れない技以外は空中ガードできない技でも取れるが、失敗すると着地時に約12フレームのスキができてしまう。

発生はすべて1フレームで、発生

してから5フレーム以内に相手の技を受けるとEXシールドとなり、その後には受けるとノーマルシールドとなる。EXシールドは成立すると4フレーム有利になり、通常技、必殺技、シールドでキャンセルできるが、ノーマルシールドは必殺技とシールドでしかキャンセルできない。

またボタンを押しっぱなしにすることで、ゲージを消費しながらしばらくシールドを張り続けることができる。ゲージの消費速度はかなり速いので、使い過ぎないように。

### テクニック①

## 対空シールド

シールドを最も多く使う場面は、対空だろう。相手の跳び込みのタイミングに合わせて出すことによって、うかつな攻めを簡単に抑止することができ、守勢から一気に攻めへと転じられるため強力だ。

コマンド投げを持つキャラならば、ボタン押しっぱなしのノーマルシールドからコマンド投げを出すことで、タイミングをずらした攻撃やシールドを読んだ着地しゃがみAにも反撃できる。相手は闘いづらいこと間違い無しだ。

ただしデメリットもある。対空シールドの対策には、着地後のしゃがみBが多用される。B攻撃は補正值が低いものが多く、ここから始動した連続技の威力は大きい。しかしこちらが対空シールドを成立させたときに決められる連続技は、立ちAからのものがほとんどで大ダメージは見込めない。読み負けてしまったときのダメージ差が大きく、リスクが大きい。警戒させて「動きを抑止する」ためのテクニックということを忘れないように。

### テクニック②

## 空中シールド

空中シールドは守りの切り札になるテクニック。使い方は主に二つに分類される。「対空技に対して使う」と、「相手の空対空で振るけん制技に対して合わせる」ものだ。

前者はフラキアの夜のしゃがみBなど、下方向に強いジャンプ攻撃でないと打ち勝つことが難しい対空

技に使っていく。後者は遠野志貴のジャンプCなど判定が強くリーチが長い、空中戦で置いておくのに適した技を振り回させないために使う。前者は完全に読み合いでリスクは高いが、後者は失敗してもリスクが少ない状況がある。意識して使っていくべき。



相手の技に対してタイミング良くシールドを合わせるとEXシールドになる（シールド発生後、5フレーム以内、空中は10フレーム以内）。EXシールドは通常技でキャンセルできるので、素早く連続技をたたき込もう。



EXシールドのタイミングより遅れるとノーマルシールドになる。ノーマルシールドはボタン押し続けて持続するが、必殺技とシールドでしかキャンセルできない。キャラごとの反撃しやすい必殺技を覚えておこう。



安易なジャンプ攻撃にはシールドで取って立ちAなどを当てて……、



空中受け身できないところをしっかりと追撃。これで流れを引き寄せろ。



タイミングをずらされてもノーマルシールドからのコマンド投げなら問題無く取って……、



つかんでしまえる。読んでいない限り、対処することは難しいだろう。



強力な対空技でも空中シールドで取ってしまえば……、



着地してから連続技を決められる。ノーマルシールドでもOKだぞ。



対地のシールドと同じく、空対空でも同様にシールドを合わせて……、



ジャンプAでカウンターを取って連続技に。こちらはEXシールドでないと反撃は難しい。



### テクニック③

## シールドの張り直し

対空シールドを狙ってシールドを張ったとき、若干タイミングがずれノーマルシールドになってしまうことがある。そんなときにとっさに必殺技でフォローするのは難しい。そこで、ボタン一つで出せるシールドでフォローするのが張り直しだ。



EXシールドを狙ったつもりだったが、ノーマルシールドになってしまった……

相手はこれを警戒していない限り着地後はしゃがみAを出してくることが多いため、EXシールドを取ることができる。

一瞬の判断になるため少々難度が高いが、できるようになれば戦力アップは間違い無い。



しかし、しゃがみシールドでフォローに成功し、相手の反応が難しい。

### テクニック④

## 起き上がりのシールド

こちらがダウンしているときは、相手にとっては攻めるチャンス。本作は投げの発生が遅くリバーサルで出すのに向いていないため、起き上がりにはほぼ密着して技を重ねることが多い。そこを狙うのがリバーサルで出すシールド。



ダウンしていると相手としては近付いて、攻めを継続したがるもの。

起き上がりに簡単に出すことができ簡単に攻守を逆転できるが、タイミングがバラバラなので非常に警戒されやすい。相手の立ち、しゃがみ攻撃の振り分けにも弱いので、対空シールドと同じく抑止目的でたまに出すのがベターだろう。



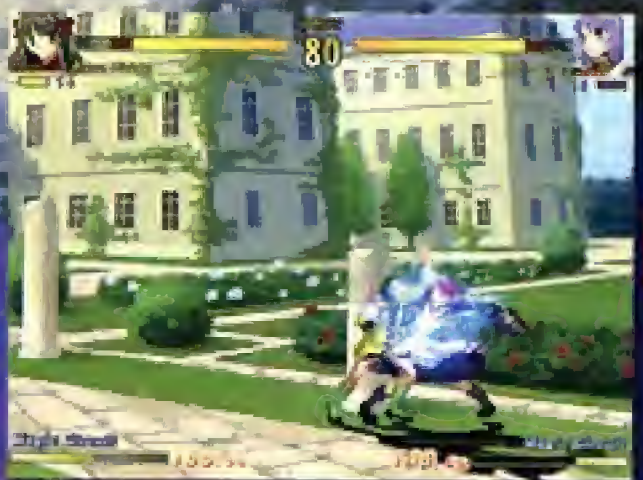
そこをうまく狙うのだ。リスクが大きいので使い過ぎには注意すべし。

### テクニック⑤

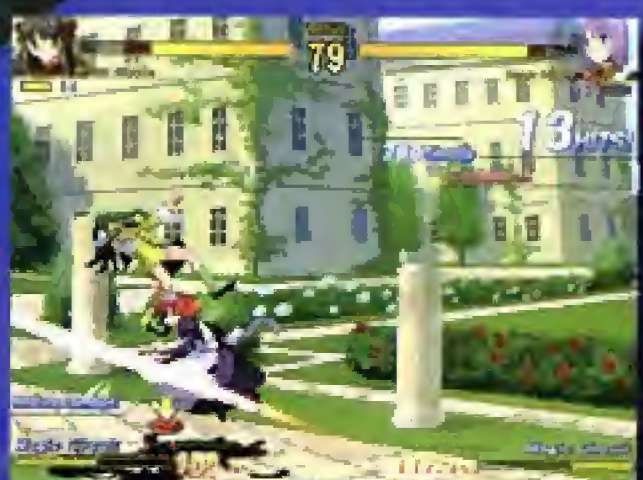
## シールドバンカー

シールドバンカーは、1フレームから10フレーム間にシールド可能な打撃を受けていた場合に相殺を発生させて、打撃を繰り出す。その後は追撃ができない。また、ガード時にもゲージ50%を使って出せる。

シールドバンカーは主に相手のビートエッジの途中に合わせていく。攻撃判定の部分に合わせるのが基本だが、攻撃判定以外にも相殺を持っている技ならば、そこに合わせることも可能だ。



ガードをキャンセルしても出せるシールドバンカー（その際はゲージを50%消費）。相手の攻撃判定にうまく相殺部分を合わせることで……



専用の攻撃が出る。ビートエッジを読めれば、それなりに安定した切り返しの手段になる。翡翠のものだけ性質が異なり、攻撃を受けたら発動する当て身技になる。

### 続・突発的情報コーナー1

## なぜなに

Ver.B

M B A C

多用すると危険だが、試合の流れを変えられるシールド。各担当者の使用頻度はどんな感じ？

登場人物

age: MBAC 攻略担当にして、峰打ちを極めしレジェンド。  
KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぶ: その他MBAC 攻略担当。

### ●シールドの使用頻度は？

腐乱人形: シールド関連のテクニックをまとめましたが、担当者ごとの使用率はどんな感じですか？

age: 俺は使用率低いなあ。自分の反応が遅いから、怖くて使えない。跳び込みがホントにウザイときだけたまーに使う程度。

KZA: 頭の中ではリスクリターンを考えているんだけど、いざ試合になると起き上がりとかジャンプ攻撃に対してすぐにDボタンを押しちゃいますね。状況を見ずに。

もっぶ: 空中戦で勝てない攻撃の組み合わせがあるときは空中シールド使う。だけど地上シールドは使い方が下手でスカされまくってからほとんど使わなくなりました。

ゆきのせ: 俺はプレイヤーのクセが分かると、有利でも使うことがあるな。狙い澄ましたところでシールドを取ると、相手が「ヒヨる」からね。その後の展開がすごく楽になる。

腐乱人形: 確かに。ダッシュシールドとかやられるとショックで試合に集中できない……。人によって若干の差はあるけど、「状況を見る」ことが大事ですね。

もっぶ: 体力と残り時間、それに技の相性を考えていきたいね。あくまでシールドは選択肢の一つだから、多用するべきではないでしょ。

ゆきのせ: 必要に応じてシールドは使っていきたいですね。相性が悪いキャラなら読み合いに持っていける

し、相手の攻撃も制限できるので立ち回りも不利になりづらいし。

KZA: クセの分からないプレイヤーと闘うときは、シールドの使いどころに集中するとかなり変わるね。

腐乱人形: 状況以外に、その後の展開も考えることが重要ですね。

age: いつも同じ使い方にならないように意識したいね！



1回使用しただけで、試合に影響してくるシールド。相手の使いどころに注目しておこう。



新しく使い始める人へ

## 対戦攻略基礎

### アルケイド

スタンダードな性能を持つ元ヒロインのアルケイド。各技を使いこなせばスキの無い強さを発揮できるぞ。

Text: age



### ～キャラの特徴と狙い～

- 使いやすい通常技を持つ
- 特殊技や必殺技を使った連続技が豊富で楽しい!
- 強力な突進技で地上の攻めが強力!

### 基本の立ち回り

接近戦を得意とするキャラなのだが、ダッシュが相手をすり抜けてしまうので地上からの接近が難しい。

ジャンプで様子を見つつ、ジャンプAや昇りで出すと2段技になるジャンプBでけん制して接近する機会をうかがい、相手が地上で動きを止めたら一気に空中ダッシュで接近しよう。ジャンプ攻撃ヒット時は2段ジャンプから空中投げまでつなげてダウンを奪いたい。

ビートエッジは【しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみB→しゃがみC】がいい。立ちBを挟むと若

干難しくなるが、ヒット時のコンボダメージの強化と後に紹介するせーのっ!を使った連係を生かすためにもぜひ使ってほしい。

しゃがみCまでつなげてガードされていたら、リバースビートでスキを消しつつ再び接近する機会をうかがう。キャンセルからの必殺技を警戒する相手にはさらに空中ダッシュで接近してもいいだろう。

ガードを固める相手には中段のBE立ちBを使おう。ヒット、ガードどちらの場合もしゃがみAからのビートエッジへつなごう。



立ちBは大きく前進するので近距離をキープしやすい。ビートエッジに使いたい。



堅くガードが崩せないときは思い切って地上投げやBE立ち、BE立ちCを狙おう。

### 勝率アップポイントピックアップ

Aせーのっ!は密着ガードで五分、先端ガードで3フレーム有利。前述のビートエッジのしゃがみBから出せば先端をガードさせられる。また、空中の相手にカウンターヒットすると地上で拾える。空振り時のスキが少なく反撃をまず受けないので強気に使おう。ガード時はB攻撃などで攻めを継続したい。

Bせーのっ!は空中ガードとシールド不能の高性能技。しゃがみCから出して暴れやジャンプへの対策に使おう。空振り時のスキはAせーのっ!より少ない。ジャンプで避けられたらAうるさい!(飛べ!)などの対空を用意しよう。ヒット時は画面中央ならEXせーのっ!、画面端ならEXうるさい!(飛べ!)で追撃可能だ。

画面端ではアルケイドのダッシュで相手の裏側に回り込まなくなるので、ダッシュから地上投げを狙いやすい。ジャンプ攻撃をガードさせた後やしゃがみAなどからも狙っていこう。投げるときはレバーを前に入れっぱなしにすること。これで確実に相手を壁にたたき付けられるので、画面端なら追撃できるぞ。



### 対空技からダメージを稼ぐ

上半身無敵で相殺判定を持つので強力な対空技となるAうるさい!(飛べ!)は、空中ヒット時に追撃が可能。着地の硬直をEXキャンセルできるのでEXうるさい!(飛べ!)で追撃しよう。

また、先端を空中の高い位置

に居る相手にヒットさせた場合はEXなにやってるの!でも追撃可能。ダメージ効率が大幅にアップするので飛び回る相手には狙ってみるといいだろう。画面端近くで投げたときも同様に狙えるがダメージは低い。トドメに使おう。



このくらいの高さでヒットしたらタイミングよくEXなにやってるの!を出すと……



しっかり追撃として確定! この後は壁に跳ね返った相手にさらなる追撃を!

### 基本連続技

- ①【しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→◆+B】  
④→【A→B→C】④→【A→B→C】④→空中投げ
- ②(画面端近く)【しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】④→EXなにやってるの!→【立ちA→立ちB→しゃがみB→◆+B】→【B→C】④→【B→C】④→空中投げ
- ③(画面端で壁に向かって)レバー入れ地上投げ→垂直ジャンプ【B→C】④→【B→C】④→空中投げ
- ④Bせーのっ!→EXせーのっ!
- ⑤(空中の相手に)Aうるさい!(飛べ!)→EXうるさい!(飛べ!)

①はよほど距離が離れていない限り全キャラに安定する。②は画面端限定の連続技。壁が遠いときはハイジャンプから【ジャンプA→B→C】～とつなごう。③の地

上投げ後はジャンプBを最速でつなげれば追撃として確定する。あまり猶予が無いので要練習。④と⑤は多用する必殺技からの連続技。忘れずに追撃しよう。



新しく使い始める人へ

## 対戦攻略基礎

**遠野志貴**

原典『月姫』の主人公の遠野志貴は、通常技、必殺技ともに非常に使いやすい。本作を覚えるのに適したキャラだ。

Text: もっふ



### ～キャラの特徴と狙い～

- ジャンプ攻撃がすべて強力
- 地上技、必殺技の使い勝手がいい
- ダッシュが素早く、地上でのプレッシャーが大きい

### 基本の立ち回り

空中戦で使う攻撃はジャンプAとジャンプC。相手が先にジャンプしたときなど、自分が下に居て後からジャンプする状況ではジャンプAを使おう。相手に攻撃を出されていると負けやすいので、これには空中投げを使って対応していく。自分が先にジャンプしていたときには、ジャンプCを振っておこう。相手のジャンプ攻撃に対して、先に置いておくように使えばカウンターが取れる。高さが合えば(ダッシュ)【しゃがみC→立ちC】→空中連続技の追撃が間に合う。



発生は遅めだが、下方向への判定が強力なジャンプC。ジャンプの迎撃に使っていい。

ビートエッジは【しゃがみA×1～3→しゃがみC】が基本となる。ヒット時は立ちCにつないで空中連続技を決めよう。ガード時はリバースビートの立ちAや、暴れつぶしに使えるB切り札そのいち、しゃがみAの刻みなどを使い分けよう。相手との距離が遠いならガードされても有利なB切り札そのいにも有効になる。起き攻めは強くないので空中ダッシュBを重ねるか、BE立ちCを絡めた連係や、ダッシュ～地上投げを狙おう。ダッシュが早いので、見切られることは無い。



スキが少ないA切り札そのいちは暴れつぶしとして優秀。連係に使っていい。

### 勝率アップポイントピックアップ

『Ver.B』からBE立ちB・Bが中段になった。ここからA切り札そのいをキャンセルして、中段から下段への連係を仕掛けていこう。BE立ちB・Bがヒットしたら空中連続技につなぎ、A切り札そのいがヒットしたときはダウン追い打ちを決めよう。リバースビートのしゃがみAや、ため切らずにキャンセルするとさらに効果的だ。

A自分でもよくわからない蹴りの上昇部分が空中ガード不能になったので、安易な空中ガードやジャンプ攻撃を落とせるようになった。判定は強くはないが、高い位置まで伸びるので迎撃しやすい。初段のみ空中でカウンターヒットしたときは追撃のチャンス。しゃがみCや立ちCで拾って連続技を決めよう。

焦って使いがちな強制開放だが、起き上がりや立ち回りでいきなり使うよりも安全なポイントがある。連続技で立ちB・BなどからBEジャンプCを当てて地面にたたき付けた後のダウン追い打ちや、遠距離でしゃがみCを当て、リバースビート立ちAを空振った後などだ。ゲージをためやすいキャラなので、意識していこう。



### BE立ちCを連係に取り入れる

最大までためるとガード不能攻撃になるBE立ちCを絡めた連係は非常に強力。【しゃがみA×1～2→BE立ちC】などと連係させれば簡単にガードを崩せる。暴れには負けてしまうので、少しためたBE立ちCを交えていこう。



ガード不能が怖い相手はBE立ちCを見たら動きたくなるが……

これは暴れや慌ててジャンプしようとした相手に引っ掛かるのでオススメ。【少しためたBE立ちC→しゃがみC→A切り札そのいち】でヒット確認をしてEX自分でもよくわからない蹴りにつなぎ、起き攻めを仕掛けよう。



慌ててジャンプをしたり暴れてしまうとヒット! 手痛いダメージを与えられる。

### 基本連続技

- ①【しゃがみA×1～3→しゃがみC→立ちC】◎[B→C]◎[B→C]◎空中投げ
- ②【しゃがみA×1～3→立ちC→しゃがみC】◎A切り札そのいちEX自分でもよくわからない蹴り
- ③AorB切り札そのいち→EX切り札そのい→立ちA(空振り)→ハイジャンプ→[B→C]◎[B→C]◎空中投げ
- ④【しゃがみA×1～2→立ちC→しゃがみC→立ちB・B→立ちA(空振り)】→ジャンプC◎[B→C]◎空中投げ

①、②は間合い、画面の位置を問わず決まる連続技。③は暴れやジャンプを切り札そのいちつぶしたときの連続技。ヒット確認してEX切り札そのいにつなごう。画

面端ではハイジャンプだと入りづらくなる。④はしゃがみAから立ちCをつなげたときの連続技。しゃがみC後の立ちBを少し遅めに入力しよう。



新しく使い始める人へ

## 対戦攻略基礎

### 弓塚さつき

遠野志貴のクラスメイトで、吸血鬼になってしまった弓塚さつき。空中での行動に制限はあるが、起き攻めの爆発力は高い。

Text:腐乱人形



### ～キャラの特徴と狙い～

- 空中の行動に制限があるが鋭い空中ダッシュと空中バックダッシュを持つ
- 一度空中投げを決めれば逆転可能！
- 豊富な対空技を持つ

### 基本の立ち回り

空中で通常技を1回しか出せないで、判定の強いジャンプA or Bを撒いてカウンターを狙いつつ、たまに空中投げを交えて相手の出方をうかがおう。ジャンプA or Bがカウンターヒットしたら、低いときは立ちA、遠いときは立ちB、近いときは立ちCと使い分けて追撃、連続技へとつなごう。空中投げを決めた後は大幅に有利になるので、ハイジャンプからの空中バックダッシュCと着地しゃがみC、吸血衝動を交ぜた起き攻めを仕掛けよう。

基本のビートエッジは【しゃが

みA→しゃがみB】で、ヒット時はしゃがみCへつないで連続技を決めたい。ガードされていた場合は、ディレイのしゃがみCで暴れとジャンプつぶし、固まる相手に低空空中ダッシュCでの攻めを継続、ダッシュキャンセル吸血衝動で投げる。といった連係がオススメだ。

中間距離で相手がうかつにジャンプをするようならば、EX届かないユメを追うさっちゃんアームで強引につかみに行くのも有効だ。ただし、空中の無敵技を持っている相手には迎撃されるので控えていこう。

### 勝率アップポイントピックアップ

しゃがみCは下段で発生が早い上に(5フレーム)リーチが長い強力な技。しかしスキが大きく、くらい判定が上にまであるので安易に振るのは危険だ。しゃがみBの先端をガードさせた後など、相手との距離がこれ以上離れると固めの継続が難しくなる……、といった両者がお見合いしそうな場面を出してみよう。

立ちCには発生前に相殺判定があり、これを生かせば相手キャラによっては強力な対空技に使える。相殺時に立ちAを仕込んでおけば、相手のビートエッジをつぶしやすい。打点が高めの立ちAは数発出してヒット確認して、空中投げなどにつなげたい。起き攻めに行ける空中投げも忘れずに使っていこう。

吸血衝動は間合いが広めで暗転まで3フレーム、暗転後1フレームで発生するので暗転後に割り込みやジャンプされることが無い。地上投げの使い勝手が悪いため、ガードを崩すときはこれに頼ることになるが、ダッシュが暴発しやすい。最初の◆を長めに入力するか、◆を省いて入力すれば暴発しづらい。

#### 発生の早い下段攻撃



#### 対空技を使い分けよう



#### 簡単にガードを崩せる



しゃがみBはガードされても五分の便利な技。ここから各種行動に移ろう。



ほとんどの技に相打ち以上が取れるジャンプA。発生も早いので、空対空で使っていこう。

### 起き攻めの使い分け

連続技の締めは基本は空中投げだが、届かないユメを追うさっちゃんアームの補正が大きいので、その後の追撃で大きなダメージを与えにくい。状況を見てしゃがみCでダウンを奪い、前ジャンプ→2段垂直ジャンプ(レバーを前に入

れて慣性を付ける)から空中バックダッシュC、着地しゃがみCの二択も使っていこう。空中投げからの起き攻めよりも見切られづらい。ただし、ゲージ効率が非常に悪いので、状況によってゲージを使うかどうか判断しよう。



EX届かないユメを追うさっちゃんアーム後にしゃがみCを当て……、



起き攻めに移行しよう。選択肢が多く、相手が見切るのは困難だ。

### 基本連続技

- ①【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→立ちC】◎B届かないユメを追うさっちゃんアーム→立ちB◎EX届かないユメを追うさっちゃんアーム→【しゃがみC→立ちC】◎空中投げ
- ②【しゃがみB→立ちB→立ちC】◎EX見果てぬユメを掴むさっちゃんアーム→立ちB◎B届かないユメを追うさっちゃんアーム→立ちB◎EX届かないユメを追うさっちゃんアーム→【しゃがみC→立ちC】◎空中投げ
- ③(画面端)ジャンプC→【立ちB→立ちC】◎EX行っくよ～！→(しゃがみC→)立ちC◎空中投げ

①はしゃがみAからの基本連続技。2回目のしゃがみCはキャラによって省く必要がある。軌間紅摩には最初の立ちCに少しディレイを掛けよう。②は2ゲージ使

用した威力の大きい連続技。大きなスキを狙っていこう。③は画面端限定での連続技。EX行っくよ～！のダメージが大きいので画面端ではこちらを優先していこう。



新しく使い始める人へ

## 対戦攻略基礎

蒼崎青子

『MBAC』から使用キャラとなった魔法使いの一人蒼崎青子。多彩な飛び道具で、ほかのキャラとは違う立ち回りができる。

Text: KZA



### ～キャラの特徴と狙い～

- 3段ジャンプと2回の空中ダッシュが可能
- 起き攻めのバリエーションが多彩!
- 破裂、浮遊で要塞を築いて待てる
- 必殺技が多く、使い分けが楽しい!

### 基本の立ち回り

まずはジャンプAとAレイニング・スターメインをばら撒きつつ空中フローティング・スターメイン(以下浮遊)で様子を見よう。ボタンを押し続けて維持でき、放すと破裂させられるフローティング・スターメイン(◆◆◆版、以下破裂)も交ぜて、接近できるチャンス等待つ。

ビートエッジは、【しゃがみA×1～2→しゃがみB→しゃがみC】が使いやすい。ヒット時はここから【立ちC→◆+C】から空中連続技、ガード時はリバースビートの立ちAorB、お手軽なけん制のAプロ

ウニング・スターメインや暴れつぶしに使えるAブレイジング・スターメイン、中段のB蹴り飛ばすわよー、ガード時有利になるブロウニング・スターボウなどに連係させよう。

画面端近くではしゃがみBから青子ワンツースリー→追加攻撃(◆◆◆版)→A破裂につないで起き攻めを狙うといい。起き攻めはA破裂を維持して、◆+CやBE青子ワンツースリーの中段、下段のしゃがみB、地上投げの三択が基本。ヒット時はタイミング良く破裂させて、次の技へとつないでいこう。



浮遊、破裂を適度に散らして相手をじらし、カウンター時の追撃や空中投げを狙いたい。



ヒット時はしゃがみAがつながり、ガードされても有利なB蹴り飛ばすわよーは強力だ。

### 勝率アップポイントピックアップ

浮遊や破裂、Aブロウニング・スターメイン、Aレイニング・スターメインが空中でカウンターヒットしたのを確認したら確実に追撃していこう。【しゃがみC→BE立ちC(少しためる)→◆+C】～がベストだが(ダッシュ)【しゃがみA→◆+C】～でもいい。後者は距離が離れているときに重宝する。

EX浮遊はA、B浮遊とは違い攻撃で壊されることが無い。ボタンの押し続けでうまく移動させつつダッシュで浮遊を追いつけていこう。レバー入力で投げ分けられる地上投げと、空中に逃げる相手への空中投げを狙えるようになればプレッシャーはかなりのもの。地上投げで浮遊に放り込めば追撃が可能だ。

A蹴り飛ばすわよーは空中ガード可能だが、上半身無敵なので対空に使える。初段のみカウンター時は追撃が可能。2段目は中段でヒット時に地上技までつながるが、ガード時は反撃を受ける(6フレーム不利になる)。EX蹴り飛ばすわよーはスキは大きい、攻撃発生まで無敵が続くので起き上がりに使える。



### 画面端の起き攻めで勝負を決めろ!

上記の画面端起き攻めは、選択肢を増やせばさらに有効になるのでバリエーションを増やしていこう。ジャンプCを低めで立ちガードさせれば、即2段ジャンプCでしゃがみガードを崩して、A破裂→空中ダッシュCや地上技へ

とつなげられる。ガードされてもA破裂がフォローしてくれるので、さらに二択を仕掛けられる。

(しゃがみB)→B蹴り飛ばすわよー→遅めにA破裂とつなげば、シールドされても反撃をつぶしやすくオススメだ。



低めのジャンプB→空中浮遊とつなぎ、着地後に即地上投げを狙うと……、



浮遊の判定が出る前に投げられる。A破裂をタイミング良く破裂させ、追撃しよう。

### 基本連続技

- ①【しゃがみA×1～2→しゃがみB→しゃがみC→BE立ちC(少しためる)→◆+C】④【B→C】④【B→C】④【B→C】④空中投げ
- ②【しゃがみA×1～2→しゃがみB】④青子ワンツースリー→追加攻撃(◆◆◆版)④A破裂or浮遊設置orEXブロウニング・スターメインorスフィア・ブレイク～追撃orスフィア・ブレイク・スライダー～追撃
- ③破裂or浮遊を設置した状態で、地上投げ→ジャンプB④ジャンプB④ジャンプB④空中投げ
- ④Aブレイジング・スターメイン→ジャンプB④ジャンプB④【B→C】④空中投げ

①のBE立ちCは少しだけためて低い位置で拾おう。距離が遠い場合はBE立ちCか、最初のジャンプCを省いた方がいい。③はEX破裂なら空中受け身なので、落ち

てくるのを待ってしゃがみCから連続技を決めよう。④はお手軽な暴れつぶしからの連続技。③、④のジャンプ攻撃は高度が高いときは数を減らした方がいい。



旧キャラに追い付け、追い越せ!

## 対戦攻略基礎+α

白レン

今回は稼働に合わせて基本の立ち回りからおさらいしていこう。最初はなかなか勝てないが、ジャンプCのカウンターと、しゃがみBの使い方でかなり勝率が上がるぞ。 Text: KZA



～使う前に覚えておきたいこと～

- ジャンプが極端に遅く、ダッシュが特殊
- 飛び道具を重ねて起き攻めが可能
- 間合いが広めのコマンド投げと、強力な切り返し技を持つ

### 立ち回りの復習

前方へのジャンプは控えめにし、リーチの長い空中フルール・フリーズ・クルールーと立ちB、空中ガード不能のBフルール・フリーズ・クルールーでけん制しよう。ジャンプAの判定はそこそこ強いものの、発生は6フレームと全キャラで最も遅い。置いておく感じで使う以外は、危険なので覚えておこう。

空中戦で軸にしたいのはジャンプCでのカウンター狙い。発生はジャンプAより2フレーム遅いが、上方向に強い上にカウンター時の追撃がやりやすい。これを相手が突っ込んできそうなポイントで撒いて相手の接近を阻んでいこう。

中距離ではしゃがみBを当てる状況を作っていこう。ジャンプされると危険だが、リーチがあり2段目がヒットすれば確実にダウンを奪え、起き攻めや連続技を狙える。リバーシビートやディレイを使ってうまく引っ掛けていこう。

近距離では無敵技のAスノウ・バレットとコマンド投げのナーサリー・ライムが頼りになる。前者は発生まで無敵が続き、空中ガード不能なので守りに重宝し、後者は間合いが広めでAはダウンを奪え、EXは投げ後にジャンプキャンセルから追撃が可能。Bは発生が遅い移動投げなので、使用頻度は低い。



ジャンプAは発生の遅さがネック。ほかのキャラと同じ感覚で使うのは危険だ。



A、Bナーサリー・ライムを決めた後はジャンプから起き攻めを仕掛けていこう。



各種フルール・フリーズ・クルールーの使い分けは重要。届く距離を覚えておこう。



コマンドの最後がガード方向なので、ガード優先が適用されるAスノウ・バレットは強力。

### ダメージを稼ぐポイントを知る

白レンの勝ちパターンは、右カコミにある連続技から起き攻めで一気に仕留める形になる。

カコミの連続技はつなぎの一例だが、EXフルール・フリーズ・クルールーからBEしゃがみCで受け身不能にし、さらにキャンセルでBE・Aフルール・フリーズ・クルールーを出して起き上がりに重ねるパターン(下写真参照)さえ覚えておけば、ジャンプCでカウンターを取ったときなどで応用ができる。

なお、しゃがみCからのAスワン・レイクは、暴走アルケイド、レン、白レン、軌間紅摩にはダウン

追い打ちになってしまうので、ダウンさせる前に立ちCから直接つなごう。その際はAスワン・レイク後にキャンセルで立ちCが出せないの、立ちBなどで代用しよう。

Aナーサリー・ライムを決めた後はBE・Aフルール・フリーズ・クルールーが重ならないので、直接ジャンプから選択を迫っていこう。着地際の空中ダッシュも有効だ。

ゲージが無いときやダメージを稼ぎたいときにつなぐことが多い空中投げの後は、空中ダッシュからジャンプBやスカし下段などで攻め込んでいこう。



基本のつなぎはEXフルール・フリーズ・クルールーから早めのBEしゃがみCで拾い……、



それをさらにキャンセルしてBE・Aフルール・フリーズ・クルールーを重ねよう。

### 白レン新連続技

- [しゃがみA×1～2→立ちB→しゃがみC]④→Aスワン・レイク→[←+B→立ちC]④→EXフルール・フリーズ・クルールー→BEしゃがみC④→(BE・Aフルール・フリーズ・クルールー重ね)



BE・Aフルール・フリーズ・クルールーからの起き攻めは、画面中央では前方ジャンプか、後方ジャンプで間合いを調整してから即低空で空中ダッシュ……、



ここからジャンプ攻撃や空中ダッシュ攻撃、スカし下段、ナーサリー・ライムで三択を迫っていこう。画面端であれば、連続ガードを利用した2段ジャンプ中↓+Cを狙いやすくなる。



画面端ではジャンプしてから、ジャンプ攻撃、スカし下段、ナーサリー・ライムに加えて、着地寸前の空中ダッシュ攻撃も使おう。



BEしゃがみCや中段のBスワン・レイク、しゃがみC・再度BE・Aフルール・フリーズ・クルールーという選択技もたまに交ぜてもいこう。



## 白レン戦力アップ小ネタ①

守りの要となるAスノウ・バレットは、EX 空中フルール・フリーズ・クルールーにつなげばダメージアップを図れる上に、低い位置ならガードされても有利。

ただし、画面暗転から発生まで



発生が早いのも長所。守勢時に入れ込んでおいてヒット時は連続技……

にはすき間があるので、無敵のある必殺技やEX エッジには返されてしまう。

空中の高い位置でカウンターを取ったときは、着地後に直接通常技で拾えることもある。



ガード時でも低めなら有利。暗転後に割り込んでくる相手には使用頻度を下げよう。

## 白レン戦力アップ小ネタ②

相手のジャンプに対してのジャンプCのカウンター狙いはリターンが大きい。地上技から連続技を決めれば、一気にダメージを与えられる。相手のジャンプに対して下から突き上げるように出すか、



ジャンプCは上方向への判定が強い。調子に乗って跳んでくる相手……

低空空中ダッシュから置いておくように使おう。

カウンター時に若干上方向に相手が浮くので拾いやすい。高さや距離によって立ちA、立ちB、立ちCを使い分けよう。



誘って迎撃してしまおう。これを警戒させれば空中投げが狙いやすくなる。

## 白レン戦力アップ小ネタ③

EX ナーサリー・ライムからは直接ジャンプ攻撃での追撃が安定するが、空中ダッシュCから着地後にジャンプ攻撃 or ◀ + B などて拾える。あまりダメージはアップしないが、◀ + B などが



技を決めたら◀方向にレバーを入れっぱなしにしてすぐに空中ダッシュ……

らはEX フルール・フリーズ・クルールーへBE しゃがみCの起き攻めに行けるのがオイシイ。

一度ジャンプキャンセルを使っているの、着地後はできない点には注意しよう。



低めにジャンプCを当てよう！ ゲージが多いときは特に意識したい。

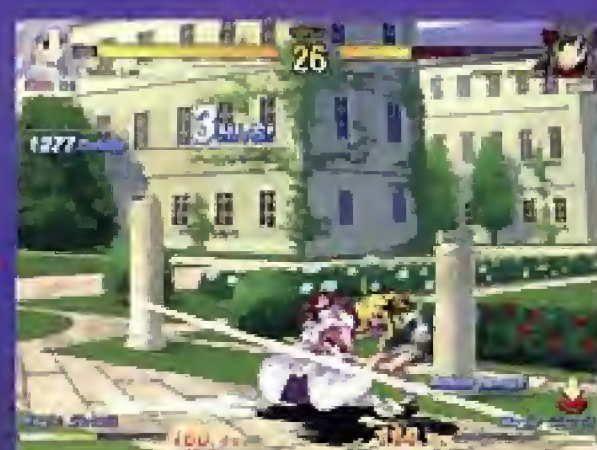
## 白レン戦力アップ小ネタ④

けん制や連係でしゃがみBを使ったときはヒット確認に集中しよう。ガード時は連係につなぎ、ヒット時はキャンセルBE・A フルール・フリーズ・クルールーから起き攻めを仕掛けたい。



下段でジャンプ移行のフレームに当たりやすいしゃがみB。素早くヒット確認し……

さらにコマンド入力が早ければA スワン・レイクでも拾うことも可能だ。A スワン・レイクで拾う猶予はほとんど無いものの、連続技を決められるのでダメージ効率が大幅にアップする。習得せよ！



Aスワン・レイクから連続技へ。リバーズビートから当てやすいぞ(欄外参照)。

### 続・突発的情報コーナー2

なぜなに  
Ver.B  
M B A C

いよいよ稼働となった『Ver. B』。細かく性能が変わっているものの中で、気になる変更点は……

登場人物

age: MBAC 攻略担当にして、蜂打ちを極めしレジェンド。  
KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぶ: その他MBAC 攻略担当。

### ●『Ver.B』の変更点はどんな感じ?

age: 『Ver.B』は細かいところで結構変わっているねー。

KZA: そうですね。っと、変更点を語るに前にお詫びと訂正を。前号の変更点で紹介した、吸血鬼シオンのジャンプ中 ◀ + B の着地硬直、遠野秋葉のラストアークの発生、蒼崎青子のA 蹴り飛ばすわよーの硬直差は『Ver.A』と同じになりました。また、弓塚さつきの空中バックダッシュの硬直が2フレーム増加から1フレーム増加に変わっていますのでご注意ください。

age: ふむ、とりあえず全キャラ共通の変更点に、投げのダメージ低下があるね。

KZA: まだ起き攻めに行ける投げは多いし、ダッシュ投げは見切られないからいいんじゃないですか?

age: 単純に崩し能力の差がキャラ差に響いてきそうだけどね。あと、シールドバンカーのダメージが落ちたけど、切り返しやすくなったのも共通の変更だね。

もっぶ: ほとんどのキャラのジャンプAが弱体化したのは、本作で重要な空中戦が激変しそうな感じ。

腐乱人形: さらに対空系の必殺技が強化されてますし、適当に跳ぶのは危なそうですね。

ゆきのせ: 強かった相殺判定を持った技も無くなっているから、読み合

いで勝てるのはうれしいですよ。

age: 後は、多くの通常技にディレイでビートエッジやキャンセルできるようにになったことだね。これはデカイ!

KZA: 闘劇魂 Vol.4 には変更点リスト+対戦サンプル動画を収録していますので、こちらもよろしくです。



投げとシールドバンカーは共通の変更点。すべて知りたい人は闘劇魂Vol.4をチェック!



# 全国オンライン対戦を実装し! 公道最速伝説は 新フェイズを迎える!

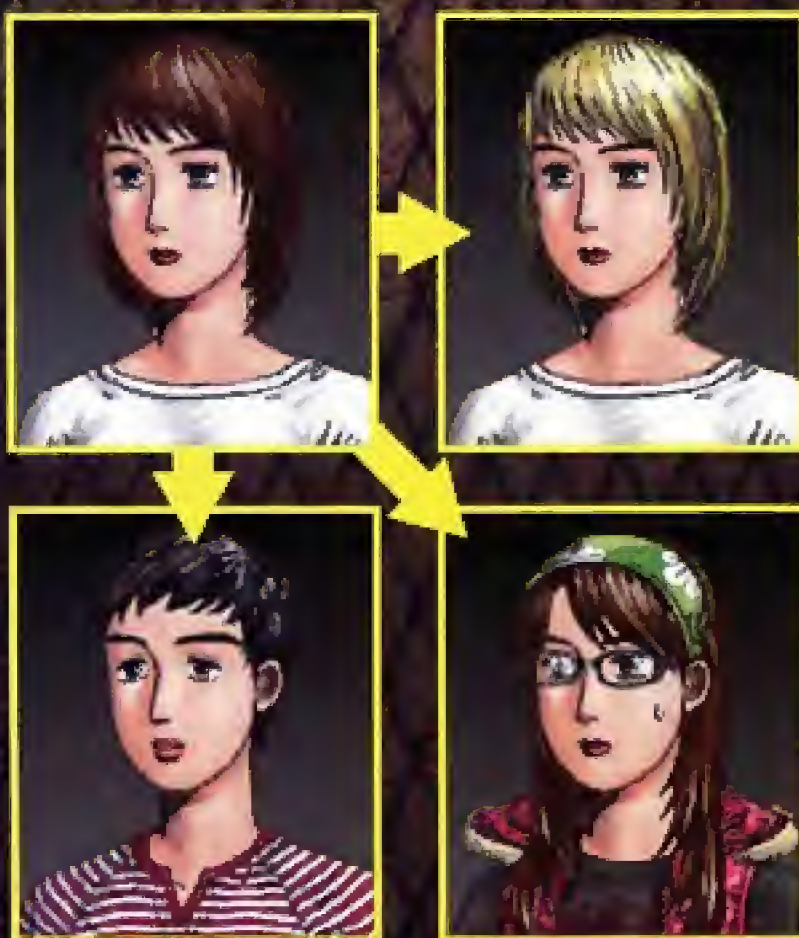


新キャラクタに新システム、オンライン対戦を実装し、『頭文字D』はさらなる高みへ。

## 全国対戦で マイキャラのパーツをゲットせよ!

プレイヤーの分身となるマイキャラは、アイテムを使ってカスタマイズが可能。髪型を変えたり、アクセサリや衣類を着替えたりと、さまざまな部位にアイテムを装着して個性を反映できるのだ。

これらのアイテム入手の鍵は全国対戦モード。全国対戦を重ねることで、スロットゲームにチャレンジできる。そして、そのスロットの結果で入手アイテムの部位が決まる仕組みになっているのだ。



左上の画像が装飾の無いブレン状態、カスタマイズを進めるとバリエーション豊かなマイキャラを作り出せる。メガネや金髪にしただけでもだいぶ印象が違ってくるが、複数の部位にアイテムを装着すればその組み合わせは無限大。これらは『頭文字D.NET』で着脱可能で、変更後にプレイすればにも反映されるぞ。

## 走り屋たちの期待に応える第四弾

ドラゲーターファンに長年親しまれてきた『頭文字D』シリーズ最新作がAMショーで発表されて早3カ月。今回は、ロケテストが始まった『頭文字D ARCADE STAGE 4 (以下頭文字D 4)』の魅力を余すところなくお伝えしていこう。『頭文字D 4』最大の特徴は、ドライブゲームでは初となる全国対戦モードの実装だ。このモードでしかもらえないアイテムもあるので、どんどん参戦しよう。また、LINDBERGHの採用により、16:9モニターで美しいHD映像を楽しめるのも見逃せない。カスタマイズ関連もパーツの増強やプレイヤーメイキングなどパフォーマンスがアップし大充実! システム、ビジュアル、カスタマイズ……三位一体の進化を遂げた本作で公道最速を目指せ。



レースで得たポイントでパーツを購入。エンジン・駆動系・吸排気・冷却系など五つの系統をチューニングできる。



原作でバトルが終わったばかりの、あのキャラクターたちが登場! 新たなライバルに打ち勝つことができるか?

# 頭文字D 4 ARCADE STAGE

頭文字D ARCADE STAGE 4

- メーカー：セガ
- ジャンル：レースゲーム
- 操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
- 発売日：今冬予定
- 使用基板：LINDBERGH

しげの秀一 / 講師社  
SEGA

All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

約2年ぶりとなる待望のシリーズ最新作がついに稼働開始! 全国対戦やネットサービスなど、さまざまな新要素が追加されて生まれ変わった『頭文字D 4』がドライブゲームの常識を覆す! 11月号に続いて第二弾となる今回は、本作の魅力を徹底的にお届けしていく。

専用筐体も一新!

Text: C-LAN



# NEW SYSTEM

# 進化したカスタマイズシステムの詳細に迫る!

本作のICカードは、マイキャラのカスタマイズ状況が一目で分かる免許証ICに進化。免許証を模したこのICなら走り屋気分も満点。プレイにも熱が入るといふもの。

しかし真の特徴は、プレイするたびにしっかり更新された表記になって排出されることだ。走り屋クラスなどが一目で分かるので、前作で多数の磁気カードを持ち歩いて

いたコアゲーマーにもうれしい配慮。もちろん、変わったのはICそのものの仕様だけではない。カスタマイズのシステムにも変更が加えられ、より自由度の高いチューンを楽しめるようになっているのだ。

ここでは、カスタマイズできる項目とICに反映される項目について、少し詳しく見ていくことにしよう。



プレイ内容が反映される

免許証IC

持っているだけで走り屋気分を満喫できる免許証IC。「頭文字D.NET」で行なえる各種サービスにも期待しよう。

## POINT 1 マイカーのストック数

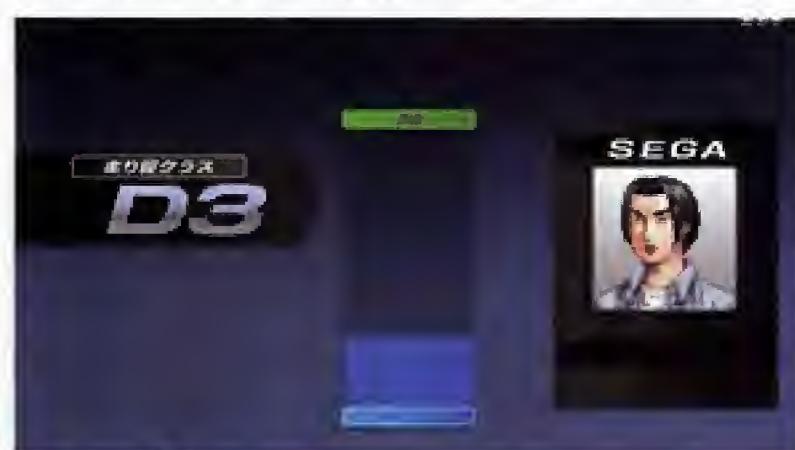
プレイヤーが扱うマイカーは、1枚の免許証ICに3台までストックできるようになった。単純にこれまでの3倍増。この項目はICには記載されないが、複数のマシンを気軽に使うことができるので、ICをたくさん持ち歩く必要はない。新しいパーツを購入していき、それぞれのマイカーを自由にチューニングしていこう。



免許証IC無しでもプレイは可能だが、多くの機能は制限される。やはり作成して遊ぶのが断然オススメ。

## POINT 2 走り屋クラス

走り屋クラスとは、プレイヤーの腕前を測る指針となる「段位」のようなもの。ランクは「D3」からスタートし、レースを行なうことで加算されていくポイントが一定数に達するごとに昇格していく。全国対戦が可能なのは本作では、対戦相手に困ることはもうない。自分の限界を目指して最高の走りを披露しよう。



今後は全国対戦で勝つための、対人レースというアプローチでのテクニックも要求されることになりそう。

## POINT 3 マイキャラの顔写真

すでにお伝えしたとおり、アイテムで装飾したマイキャラも顔写真として免許証ICに反映される。アイテムが走り屋に影響することは無いが、顔写真を個性豊かなものにするためには、全国対戦モードでの勝利が不可欠。上位の走り屋ランクを目指しながら、多くのアイテムを獲得していこう。



舞キャラクターはICだけでなくゲーム画面にも反映される。これで独創的な自画像を生み出すのだ。

# NEW COMER

# パープルシャドウの神が立ちはだかる!

公道最速伝説モードにも大きな変革あり!新たに水彩シェーダを導入したことで、原作の雰囲気でも表現されたキャラクターたちが臨場感溢れるデモシーンを展開するのだ。

そして新キャラクターとして、茨城県のT市を根城にするパープルシャドウの重鎮・城島俊也と星野好造の二人が堂々参戦!すでに一線を退いて久しい二人だが、「ゴッド」

を冠する異名を持ち、地元では「神様」と崇められる伝説的な走り屋たちだ。未だ現役時代に引けを取らないテクニックに、長年の人生経験が生んだ老獪さが加わり、強敵となることは間違いない。

原作では運にも助けられ拓海&啓介が勝利することができたが、果たしてゲーセンでも彼らに打ち勝つことができるか?



後輩たちに畏怖の念を抱かれているパープルシャドウのOBが参戦。



ゴッドアーム  
**城島俊也**

ワンハンドステア(片手運転)を得意としており、そのステアリング捌きは神業と言われている。職業は医師で「S2000」に搭乗。原作では疲労に見舞われ、惜しくも拓海に敗れた。

S2000



ゴッドフット  
**星野好造**

豪快かつ繊細なアクセルワークを身上とする土建屋。バトル中は、走りに集中しすぎないように独り言や奇声を発する。原作ではフロントタイヤの磨耗により高橋啓介に敗れた。

SKYLINE GT-R V-spec II Nu'r



# カラス

KAROUS

©2006 MILESTONE INC.

## 斬新なアイデアが満載された 最新シューティングが登場!

Story of "KAROUS"

とある宇宙、とある地球の物語。  
天界に浮かぶ大陸は、核戦争から復興した地上、レデンを見下ろしていた。  
天界の人々、フラアにとって地上は、忌むべき存在だった。  
ヒト、と呼ばれる地上人達はその貪欲な文明の手を天界に伸ばしつつあった。  
ヒトとの大戦で両親を失った少女、カラスは、  
父が遺した言葉、「神の血」を求めて地上を目指す。  
——カラスはまだ知らない。  
神の血とは何かも、  
天と地の繋がりも、  
そして、両種族間で進行する忌々しい計画も……。

独創的な世界観とシステムで、斬新なスタイルのシューティングを生み出してきたマイルストーンの最新作が登場。稼働直後の今回は基本となるシステム群を詳しく解説していくぞ!!

### 攻撃バリエーションを使い分け 多彩なギミックで高得点を狙え!

マイルストーンが放つ最新作『カラス』は、デビュー作『カオスフィールド』の遺伝子を受け継いだシューティングタイトルの第三弾。ベースとなるシステム自体は、前作『ラジルギ』を踏襲した形となるが、経験値による攻撃バリエーションの強化などを新たに採用。ちなみにマイルストーン作品の代名詞となった、近接攻撃の“ソード”も本作で健在だ。

これに加えて、ゲームスタート時に難易度の選択が可能  
なセレクト機能を搭載!

選択可能な難易度には、イージー、ノーマル、ハードといった3種類のモードが存在。それぞれ敵機の攻撃や耐久力などの難易度が変化に加えて、プレイ可能なステージ数が変化する仕組み。ノーマル&ハード・モードを選択すれば、全5ステージのステージ構成でプレイ可能。シューティング初心者でなければ、まずはノーマル・モードを選択していこう。  
なお稼働直後の今号では、多彩な基本システムから、プレイの指針までをレクチャー。実際にプレイする前に一読して、プレイの参考としてもらいたい。

カラス  
■メーカー：マイルストーン  
■ジャンル：縦スクロールシューティング  
■操作方法：1レバー+3ボタン  
■発売日：稼働中(2006年11月)  
■使用基板：NAOMI



「マークが付いたアイテムキャリアーが落とすパワーアップだけでなく、敵機を破壊した武器ごとに経験値を取得。それぞれの武器を使い分けていくことにより、レベルアップして攻撃力と攻撃範囲がパワーアップするぞー」

経験値を稼いで  
武器強化が可能!



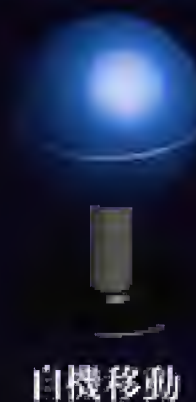
地上を目指す  
黒衣の少女  
カラス

主人公。13歳の黒髪の少女。  
地上人の父と、天界人の母のもとに生まれた、両種族間で最初のハーフ。  
先の大規模な種族間戦争で両親を失う。  
父親が死に際に残した言葉を頼りに、軍用機『ディフェクト』を駆って地上を目指す。

### BASIC CONTROL

### 基本操作

基本操作は1レバー+3ボタン仕様で、Aボタンでショット、Bボタンでソードによる通常攻撃を繰り出す。この二つはA+B同時押しで併用可能だが、攻撃力は3分の1程度なので要注意! Cボタンについては、SPゲージを消費する特殊攻撃のD.F.Sを発動可能。これらのボタンを一定時間入力しないと、自機正面にシールドを展開する。



自機移動

コントロールパネル



A+B: ショット&ソード

### 画面情報の見方



#### ①装備レベル

各武器の装備レベルを示したレベル表示で、上からショット/ソード/シールドに対応。経験値がたまると枠の色が変わって、初期レベルから最大でレベル100までレベルアップ可能だ。



②SPゲージ：特殊攻撃D.F.Sの発動に必要なゲージで、敵機破壊や特定のアイテム取得時に増加。このゲージが満タンでないとD.F.Sを発動できない。  
③ライフゲージ：プレイヤー機の耐久力を示したゲージで、これがゼロになるとゲームオーバー。ライフ回復系のアイテム取得で一定量の回復ができる。  
④メールウィンドウ：いわゆるメッセージウィンドウで、セリフや攻略のヒントなどが表示される。  
⑤スコア：いわゆる得点表示で、「EXP」と表記されているが……装備レベルの経験値とは別モノだ。  
⑥総合レベル：装備レベルの合計表記で、この数値が敵機破壊時などの得点倍率に影響。その詳細は左側のデータスペースにリアルタイムで表示される。  
⑦ボス耐久力ゲージ：ステージボスの出現時に表示されるゲージで、規定パーツにダメージを与えることで減少。制限時間内でゼロにすればボス撃破となる。



これを覚えれば準備万端!?

# カラスのイロハ

ここでは「カラス」の特徴的なギミック群の解説と、プレイ方針をレクチャーしていくぞ!

既存シューティングのようなプレイスタイルでも遊べるが、本作特有の快適なプレイを目指すのであれば、「重ね撃ち」は必ず押さえておきたいポイントのひとつ。重ね撃ちの実行には、ある程度のパターン化も必須となるが、「D.F.S展開→重ね撃ち→D.F.S切れ前に離脱」だけでもおおよその雰囲気はつかめるはず。とりあえずは、この流れを意識しながら初プレイをしてみることをオススメしたい。

そのほか、本作ならではのギミックをまとめておくので、予備知識として頭の片隅に覚えておこう!



敵弾は丸弾と角弾の2種類が存在。丸弾=破壊不能だが、後者の角弾のみショットやソードでも破壊可能だ。

原則的にボス戦では、自機重ねによる弾封じができない。D.F.Sをうまく活用して、弾幕を消しつつ張り付こう。

## イ 自機重ねの弾封じが基本!

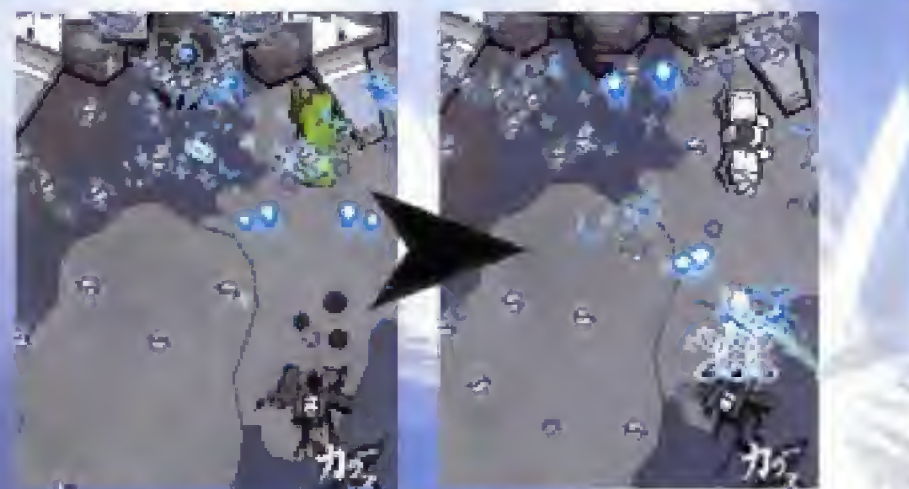
ステージ道中に出現するほとんどの敵機は、自機より後方へ行くと敵弾を一切撃たない。しかも、本作では敵機自体に接触判定が無いいため、自機を敵機に重ねることで敵弾を封じることが可能。このため、敵機に重なった密着攻撃で、飛躍的なダメージ効率のアップが狙える。特に装備レベルが低い序盤ステージは重要なので、積極的に弾封じを狙っていこう!



既存シューティングのように、敵機正面の離れた位置からショットを撃つのではなく……出現位置を覚えて自機を重ねろ!

## ロ 敵機に対応属性に要注意?

ステージ2以降に出現する一部の敵機は、特定の武器でないと破壊できないタイプが存在。これを見分ける方法となるのが、「ショットを撃ち込んだ際の点滅カラー」で、通常はダメージを与えることで赤色に点滅。これ以外の場合は、水色点滅=ショットのみ、緑色点滅=ソードのみ、橙色点滅=シールドのみ、灰色点滅=ワーム寄生時のみ破壊可能だ。



赤色点滅しない敵機は、特定の武器でないと破壊できないので要注意! 同種の敵機は同じ性質を持つので覚えておこう。

## ハ アイテムはソードで育成!?

ザコ編隊やボスパーツ破壊時に出現するノーマルアイテムなどのアイテム類は、ソードで斬って画面上部へ跳ね上げが可能。この際、ノーマルアイテムのみが一定確率で特殊アイテム(右記参照)に変化! 大抵の場合は得点アイテム(大)となるが……、運が良ければ「命」のライフ回復アイテムにもなるので、余裕があればソードで斬ろう!



かなり低確率のアイテムもあるが、斬って損はないぞ!!

WEAPON  
POWERUP

## 武器強化

自機に装備された3種類の通常攻撃(ショット、ソード、シールド)は、それぞれ個別に装備レベルが存在する。これらの装備レベルは、「対応した武器で敵機を攻撃すること」によって経験値を取得可能。さらにD.F.S展開時のワーム寄生中であれば、通常破壊よりも多くの経験値を得られる。ただし、ワームは一定時間で消えるため、中型機には撃ち込み→D.F.S展開といった手順が必要だ。

また、アイテムキャリアーの破壊時に出現するキャリアーアイテムについては、経験値に関係なく装備レベルをランクアップ可能。ソードでアイテムを変化させて、効率よくレベルを上げていこう。



アイテムキャリアーが出すキャリアーアイテムは、ノーマルアイテムと違って一定の順番でアイテムが変化(上記参照)。出現した種類を見て、欲しいアイテムまで何回ソードを振ればいいのか覚えよう。

## 変化テーブル

- スピードアップ
- スピードダウン
- ショット強化
- ソード強化
- シールド強化

## FIRST IMPRESSION

既存タイトルのようなショット主体のプレイスタイルだと、爽快感に欠けると感じるかもしれないが……、ギミックを理解した張り付きプレイで、ゲームの印象が一変すること請け合いの本作。アクション&パターン要素が強い部分もあるが、まずは基本システムを覚えて実際にプレイしてみしてほしい。

(伊勢猫)

## 自機の攻撃バリエーション

### ショット A



正面方向に扇状弾を撃ち出す遠距離攻撃。1発あたりの攻撃力が低いため、ザコ以外には密着しないとダメージ効率が悪い。

### ソード B



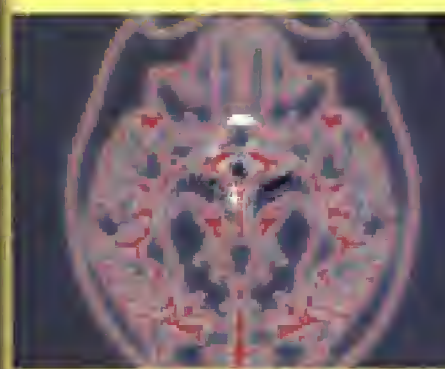
自機正面でソードを振る近距離攻撃で、レベルアップによって攻撃範囲が拡大。攻撃力が高い反面、接近するリスクも高い。

### シールド



シールドを自機正面に展開して、あらゆる敵弾を無効化。シールドにも攻撃は判定もあるが……、判定が小さく過信は禁物。

### D.F.S C



敵弾消し&アイテム回収の特殊フィールドを周囲に展開。これに接触した敵機には、一定時間だけ「ワーム」を寄生させていく。



連続使用も可能な特殊攻撃の使用をパターン化すれば、極悪なボス戦も意外と楽勝!? スコア稼ぎに興味があれば、かなり楽しめる作りになっているぞー



# ガンダム 0083 カードビルダー

## GCB最新作、続報!

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー  
 ■メーカー：バンプレスト  
 ■ジャンル：3Dタクティカルカードバトルゲーム  
 ■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン  
 ■発売日：未定  
 ■使用基板：Chihiro

TM © 創通エージェンシー・サンライズ



CHARACTER

アナベル・ガトー

“ソロモンの悪夢”  
ここに再来—  
 射撃 格闘 回避 覚醒  
 属性 パイロット 職階

### アナベル・ガトー

一年戦争ではエースパイロットとして多大な戦果を上げた、“ソロモンの悪夢”の異名を持つ歴戦の勇士。撃つよし、斬つてよしのオールラウンダーだ。

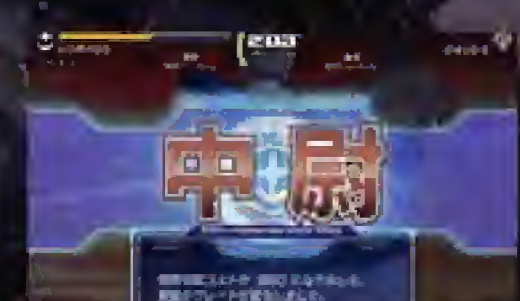
必然の流れか時代の要求か!? GCBのネクストタイトル、続報をお届け! メインとなるのは特濃メカニック描写と骨太ドラマで人気の「機動戦士ガンダム 0083 スターダストメモリー」! これは呐喊必至でしょう!!

Text: 田淵健康

## 吹き荒れる嵐と共に、GCBが新システムで進化!

現在、日本中のガンダムファンを巻き込みながら好評稼動中の『GCB0079』。最新作となる『GCB0083』は、既存のシステムをベースにしながらもより遊びやすく、より白熱した対戦が楽しめるような趣向が多数盛り込まれる。

最も大きい変化は、ネットワークによる全国通信対戦。これまで店内でのみ行なわれていた対人戦が、一気に全国規模へ拡大! これまでに無い興奮を与えてくれるだろう。そのほか、多様な新システムを搭載予定の本作、稼働を待て!



昇進システムが変更される。ICカード更新時ではなく、プレイの結果によって階級が変化するようになった!



排出されるカードは大きく様変わりするはず。これを機に、新たにGCBに参戦するのもよし!

「0083」に登場したステージが戦いの舞台。「阻止限界点」、「暗礁宙域秘匿航路」、「コンベイトウ宙域」、「コロニー移送コース」を確認!

## 地球圏を舞台に、激突する二つの勢力!

### 地球連邦軍 Earth Federation Force



#### アナハイム製MS、推参!

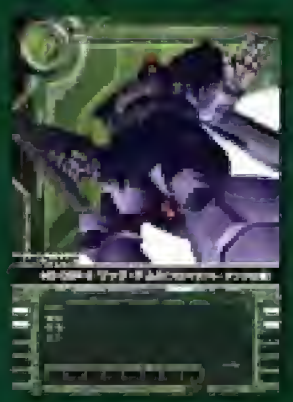
一年戦争後から軍備増強を続け、地球圏最強の軍隊として揺ぎ無い地位を築いた地球連邦軍。GMのバリエーション機のさらなる強化に加え、月にある新進企業、アナハイム・エレクトロニクスのパックアップを受けてスタートした次世代ガンダム開発計画など、戦力面では十二分な強化が行なわれている。

しかし、一年戦争の傷はいまだに癒えてはおらず、人材の面ではやや不安が残るところも……。



充実したジムバリエーション機を中心に、ジオンの残存兵力を鹵獲、技術吸収して戦力に厚みが増している。パイロットでは前号既報のコウに続き、モンシアが登場!

### デラズ・フリート Delaz Fleet



#### ジオン再興のために!

ア・バオア・クーでの戦いの後、虎視眈々と再起を狙っていたジオンの残存兵力、それがデラズ・フリートである。旧サイド5の暗礁宙域に築かれた“茨の園”に拠点を置き、地球圏に潜伏していたジオンの残党をとりまとめ、“星の屑作戦”を実行に移した。兵装こそは一年戦争時代の旧式のものだが、パイロットたちは一騎当千の猛者ぞろい。機体性能差は腕と気合と信念でカバーする、それがデラズクオリティー!



デラズ・フリートが使用する機体は、主に統合整備計画後の機体。最新鋭機はガンダム2号機は連邦から奪ったものだ。パイロットではガトーのほか、カリウスが登場する。

※ゲーム画面・カードは開発中のものです。

GCB 作戦書 「掃土重來」や「鎧袖一触」、「獅子心中の囂」など、漢字熟語が大好きなガトー少佐。宇宙世紀最強のオールタイプ候補である彼が、ついにGCBへとやって来る! 「やっぱり出撃デモの時には信号弾を上げるんスカね?」とか「核バズ撃つ時のセリフはもちろんアレですかね?」などと期待は高まる。次号でも続報をお伝えする予定なので、楽しみに待っていてくれ!



帰ってきたアイツら!



シューティング?



格闘ゲーム?



BL? (達)



伝説のクイズ&バラエティ、復活によ!

クイズ&バラエティ

# 犬福2

もっとすくすく



クイズ&バラエティ すくすく犬福2 〜もっとすくすく〜  
 ■メーカー：ハムスター/ビデオシステム  
 ■ジャンル：クイズ&バラエティ  
 ■操作方法：4ボタン  
 ■発売日：2007年2月予定  
 ■使用基板：SYSTEM256  
 ©2007HAMSTER Co. ©VIDEO SYSTEM © 横山浩子  
 Text: 福田桐太郎



1998年にビデオシステムから発売された「すくすく犬福」の続編が登場する! クイズやミニゲームを楽しみながら1年間を過ごし、「犬福」という不思議な生き物を育成するのが目的という、クイズ&バラエティゲームなのさによ!

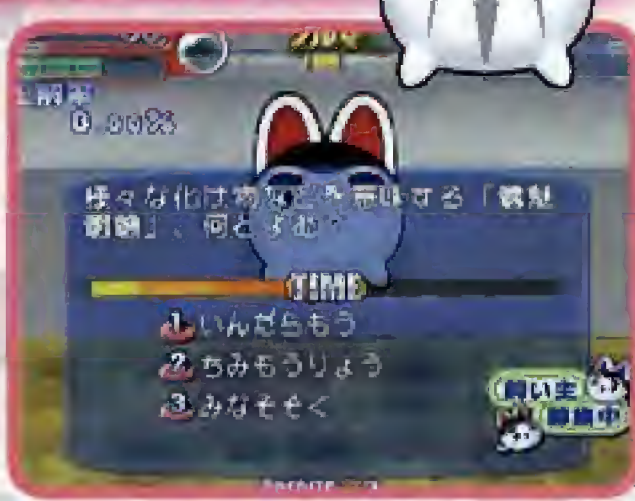
「犬福」って何なによ?

イヌフカー(犬福育成者、勝手に命名)が育成する犬福は、「によ!」と鳴く生き物。育てていくと足が生え、名前や姿形がさまざまに変化していくという性質を備えている。かわいいによ。

収録クイズは1万問以上!

三択ないし四択で出題されるクイズ問題。ノルマの分だけクイズに答えればステージクリアとなる。誤答をするとライフが減り、ライフが尽きるとゲームオーバーだ。

なお、クイズ中は育てた犬福の種類によってライフ回復や正解予想などの能力が発動することがあるのだ!



飼主募集!

犬福育てによ!



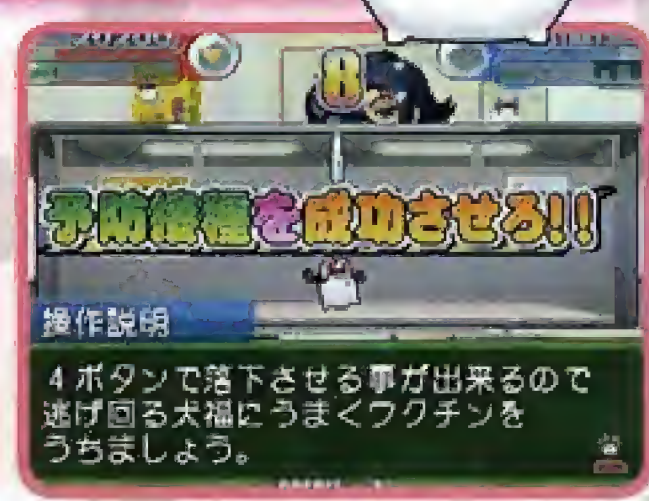
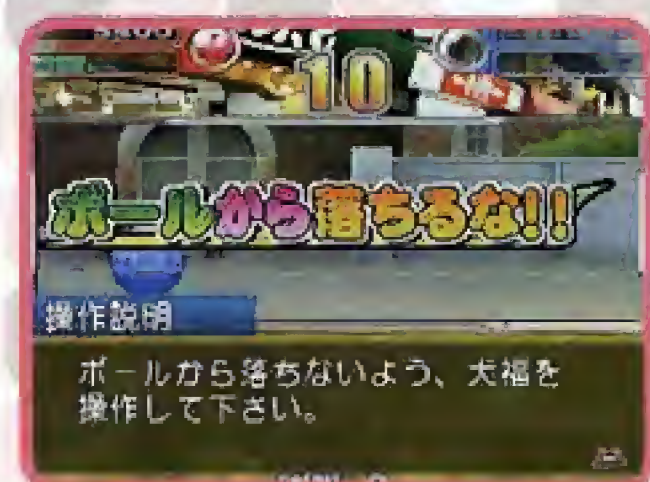
クイズの合間にお食事タイム。甘い物は好物だが、カレーなど辛い物や薬物は嫌いなのだ!



成長の末、犬福は1年後に最終進化福になる。100種類以上の犬福、君は全部見られるか?

ミニゲームを楽しむ!

特定の人物と遭遇すると、ミニゲームが始まる。犬福同士を戦わせる「犬福ファイト」など、手に汗握るゲーム群が君を待つ! ゲームに成功すれば、犬福との絆が深まるによ。



ミニゲームの種類が増えた。ここで失敗しても成長に影響するだけで、ライフは減らないのだ。

登場キャラにも注目!



舞台は前作の数年後。前作に登場した犬福紳士や曾根君や青島さんたちが帰ってきた!



敵か味方が? 犬福か!?

犬福名鑑



まほう福

犬福の成長過程の一形態。まほう福の特殊能力は「Wチャンス」。なんと、クイズで誤答をしても1回だけ誤答を無効化し、もう一度解答を選択できるのだ。もちろんライフは減りませんよ旦那様! どうやったらまほう福になるのかって? いかにも頭がよさそうだね。賢くなる方法を見付けばきっと?





# センコロのおへや

はいらんだ〜ず  
へうん!!

『旋光の輪舞 SP』を一方向的に支援する当コーナー。2007 年は、いろいろとセンコロ関連グッズが発売されるようなので、くまなくチェックしておこう。

©2005, 2006 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. タイトルイラスト: 高山瑞季



## 関連グッズ続々登場!

2007 年もセンコロ旋風は続く! 何と、サウンドトラック第 2 弾の発売が決定したのだ! 『Rev.X』で追加された、Yack、師入魂の曲の数々を、いつでも楽しむことができちゃうなんて……、この時代に生まれてきて良かった! 次号にプレゼント付きで詳細を公開だ!

そしてさらに、サントラ以外にもさまざまなグッズ企画が水面下で進行中の模様。定番の下敷きから人気のあのキャラのフィギュア、さらにあんなものやこんなものまで……!? 詳細は判明次第お届けするが、センコロファン垂涎のグッズ類となることは間違い無いようだ。喜び過ぎてリリぱりに発狂してしまわないよう、しっかりと心の準備をしておこう。

また、『SP』と『Rev.X』の設定資料集「旋光の輪舞 SP ピュア・テンバランス」の制作がビミョーに遅れて 2007 年 2 月発売予定に変更されたが、こちらもチェックしてほしい。曾我部センセイに加え、ゲスト陣の気合いが入った描き下ろしイラストも満載の一冊、お年玉を取っておこう。

## 君はもう新コスチュームを確認したかっ!?

Xbox 360 版『旋光の輪舞 Rev.X』にて、各キャラ 2 種類の新コスチュームが配信中! カートリッジ B のものはなんと、限定版に付いてきた CD ドラマ『センコロ学園』Ver. なのだ。これまでの雰囲気とは一転、とてもコミカルな衣装の数々は、センコロファンならチェックして当然!

特にオススメなのはカレル。配信直後に、ネット対戦でカレル B のプレイヤーが増加したほどのインパクトを誇っているのだ。



カートリッジ A は『SP』バージョン、そしてカートリッジ B は「センコロ学園」バージョンだっ!



なぜカレルの方が大きく映し出されているカレルのカートリッジセレクト。サブキャラファンにはたまらない?

## 旋光の輪舞

## LIGHT SCAMPER

## 出張版



(千葉県 バックアーボさん)  
いろいろがナイスです。それはもうイロイロが! 健康かつサワやかな感じでとても好きです。



(東京都 てるてる君)  
☆上目遣いがとても粋! つつきたい系の絵です。ビニールほくて可愛いと思います。

ムックの激務の中、曾我部氏が選び抜いたイラストを掲載! 絵師ならではの!? のコメントを見て癒やされよう。



(愛媛県 綾子さん)  
ホステキ男子ズですね! カレルが普通に格好いいのがもはや涙を誘います。なぜ。



(埼玉県 阿尾空河さん)  
ボンゴリストである曾我部はこのようなぽんぽんがとても好きです。カワイイ!



7<sup>th</sup>

アルカディア

## ARCADIA AWARDS

第七回  
アルカディア大賞発表

創刊から早7年。今年で第七回を迎えることとなったアルカディア大賞の発表です。  
2005年10月1日から2006年9月30日までに日本国内でリリースされたビデオゲームの中から、  
優れたビデオゲームを選出し、その功績を讃えることによって、  
ビデオゲームの制作に携わった多くの方々に感謝の意を表し、  
今後より優れたビデオゲームを生み出していただくための一助になってほしいと考え、  
設立された賞がアルカディア大賞ならびに各部門賞です。  
早速、本年度に選ばれた各受賞作をここに発表します。

## アルカディア大賞ノミネート

2005年10月1日から2006年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームが対象に選出されます。

## ベストグラフィック賞ノミネート

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適した適したものであるかどうか評価対象となります。

バーチャファイター 5 (REVISION1 含む)  
パワースマッシュ 3  
超ドラゴンボール Z  
ハーフライフ 2 サバイバー  
北斗の拳

## ベスト演出賞ノミネート

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー・デモ・世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

北斗の拳  
タイムクライシス 4  
三国志大戦 2 (Ver.2.01 含む)  
機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II  
式神の城 III

## ベストVGM賞ノミネート

特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる曲だけではなく、効果音などすべての音的要素が対象となります。

鉄拳 5 DARK RESURRECTION  
DanceDanceRevolution SuperNOVA  
ドルアーガオンライン THE STORY OF AON  
pop'n music 14 FEVER !  
beatmania II DX 13 Distorted

## ベスト筐体賞ノミネート

専用・汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲームの筐体の中で、特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られます。

ハーフライフ 2 サバイバー  
機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー  
マリオカート ARCADE GP  
投球王国ガシャーン  
タイムクライシス 4

## ベストインカム賞

2005年10月1日から2006年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームを対象に、最もインカムが多かったタイトルに贈られます。

## 新アイデア賞ノミネート

特に新しいアイデアが盛り込まれているタイトルに贈られます。一つの作品に関わるすべてが評価対象となります。

バーチャファイター 5 (REVISION1 含む)  
ドルアーガオンライン THE STORY OF AON  
コブラ THE ARCADE  
超ドラゴンボール Z  
トリガーハート エグゼリカ

## 読者人気大賞

2005年10月1日から2006年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームを対象に、読者の投票により選出されます。

## ベストキャラクター賞

2005年10月1日から2006年9月30日までに発売されたすべてのビデオゲームに登場するキャラクターを対象に、読者からの支持が多かったキャラクターに贈られます。

## 好きなメーカー賞

ビデオゲームを制作しているすべてのメーカーを対象に、最も読者からのファンコールが多かったメーカーに贈られます。

© 1994-2005 NAMCO BANDAI Games Inc. © 創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 © SEGA © SEGA Corporation, 2005 © Buronson・Tetsuo Hara/Coamix © 1992 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. © 創通エージェンシー・サンライズ © 1998 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. © 2006 株式会社 童 - warashi © SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は (株) SNK プレイモアの登録商標です。© Alfa System Co., Ltd. All rights reserved. © 1995-2005 NAMCO BANDAI GAMES Inc.



# アルカディア大賞

## 鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

(バンダイナムコゲームス)



### 2年連続大賞へ！ 絶大な人気を誇る

第六回の『鉄拳5』に続き、2年連続の大賞受賞となった『鉄拳5 DR』。発売から1年たった今でも対戦人口が増加しており、インカムも高い位置で安定している。また、二人の新キャラ追加やさらなるバランスの調整により、非常に優れた対戦ツールに仕上がり、プレイヤーの心をつかんで離さない。まさしく大賞にふさわしい非の打ちどころが無いゲームといえよう。



### メーカーからのコメント

昨年の『鉄拳5』に続き、アルカディア大賞を受賞させていただきありがとうございました。今回も大賞を受賞させていただいたことは、ユーザーの支持が得られているという証として非常に光栄で、制作者冥利に尽きます。これからも大賞にあぐらをかくことなく、良い製品づくりに努めていきたいと考えていますので、よろしくお願い致します。  
(株式会社バンダイナムコゲームス 鉄拳プロジェクトチーム一同)

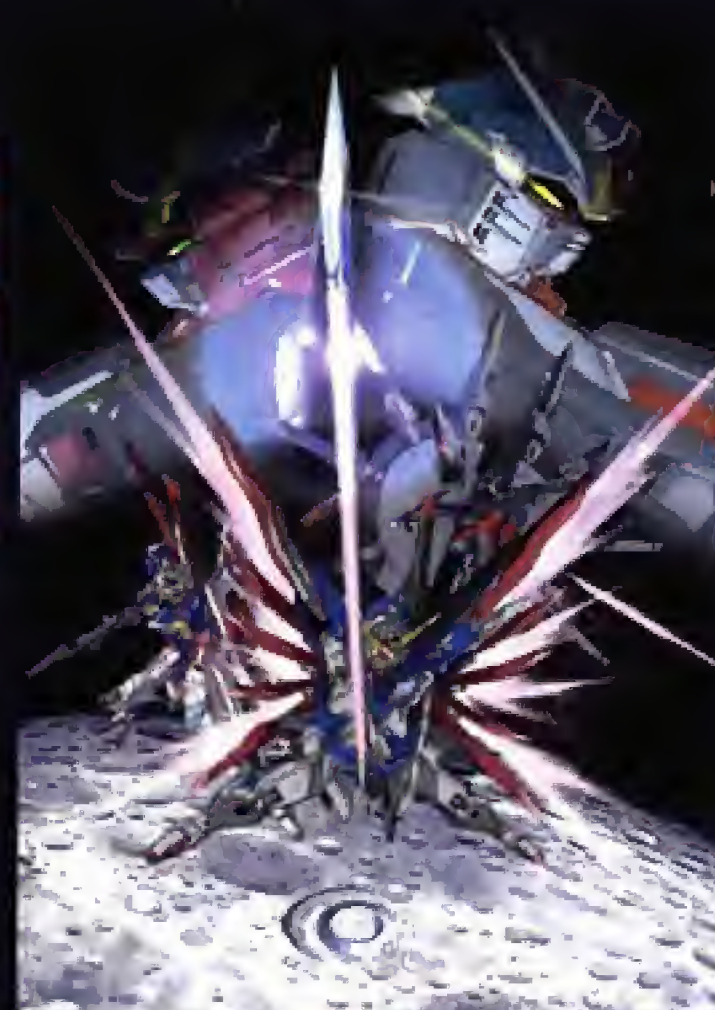




## アルカディア大賞 第2位

### 機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合VS.Z.A.F.T. II

(バンプレスト)



#### 若年層の心をつかんだガンダム

前作より使用機体数が大幅に増加した本作。TVシリーズ最新作の「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」を題材にし、タイムリリースの機体を作品の登場時期に合わせるなど、ファンにとってはうれしい要素が満載。また、前作でも好評だったスピード感溢れる操作性や、新しくなった覚醒システムにより、前作以上に対戦を熱くさせている。

#### メーカーからのコメント

アルカディア大賞2位という素晴らしい賞をいただき、ありがとうございます!! めっちゃうれしいです!! 今年はガンダムのアーケードタイトルが目白押しでしたが、一年戦争ものを押しのけて『連ザII』が入賞したのは、新たなファン層が開拓できた証拠ですね。来年もまだまだがんばりますよ～。期待してください。(株式会社バンプレストアミューズメント本部 企画チームリーダー 馬場 龍一郎)



## アルカディア大賞 第3位

### 三国志大戦

(セガ)



#### 新要素がプレイヤー層を広げた

画期的な操作方法とオンライン対戦で注目を集めた前作の基本的な部分を踏襲しながら、新カード追加、システムの変更を行ない、多くのプレイヤーから高評価を得た。また、全国オンライン対戦という特性から専門のSNSが生まれるなど、ゲームの枠を超えてプレイヤー同士の交流が広がっていることも注目される。

#### メーカーからのコメント

大賞3位ありがとうございます。三国志大戦シリーズは、更なる進化を遂げるべく、開発はもちろん関係スタッフ一同、がんばっていきますのでよろしくお願いいたします。これからも、全国のプレイヤーの皆様の期待を良い意味で裏切るべく、さまざまな仕掛けをご用意していきますので、皆さん楽しみにしてください。(株式会社セガ『三国志大戦』広報担当 にしじまん)





## ベストグラフィック賞

### Virtua Fighter 5

(セガ)



#### リンドバーグが魅せる 美しいグラフィック

本作から新基板LINDBERGHを採用。『4』のころから好評だったグラフィックが、さらに質を上げた。描き込まれた背景や、流れるような動きは、実物と見間違えてしまうほど。オープニングで流れるムービーは実写映画のような美しさだ。



#### メーカーからのコメント

ベストグラフィック賞受賞を光栄に思います。モニターがハイレゾリューションになり、基板がリンドバーグになったことで、表現の幅が広がり、グラフィック制作の考え方が変わりました。試行錯誤を繰り返して苦労しましたが、そのかいがありました。プレイヤーの皆さんに『バーチャファイター 5』を長く遊んでいただけるよう、今後はアイテムなども追加していく予定です。ベストグラフィックの名に恥じないアイテムをいろいろ作っていますので、楽しみに! (株式会社セガ『バーチャファイター 5』デザインチーフ 川越 康雄)

## ベスト演出賞

### 北斗の拳

(セガ)

#### 独特な演出も見どころの一つ

闘劇'06のタイトルにも選ばれた、完全新作の2D格闘ゲーム。死兆星システムや連続技に組み込みやすい一撃必殺奥義など、システム面斬新さが目立つが、原作の雰囲気や忠実に再現した演出も見どころの一つ! グラフィックは独特のテイストで味わい深い。さらに、一撃必殺技発動のカットインなど、原作のキャラのイメージを生かしつつ派手に魅せてくれる。闘劇'06を大いに盛り上げてくれたタイトルである。



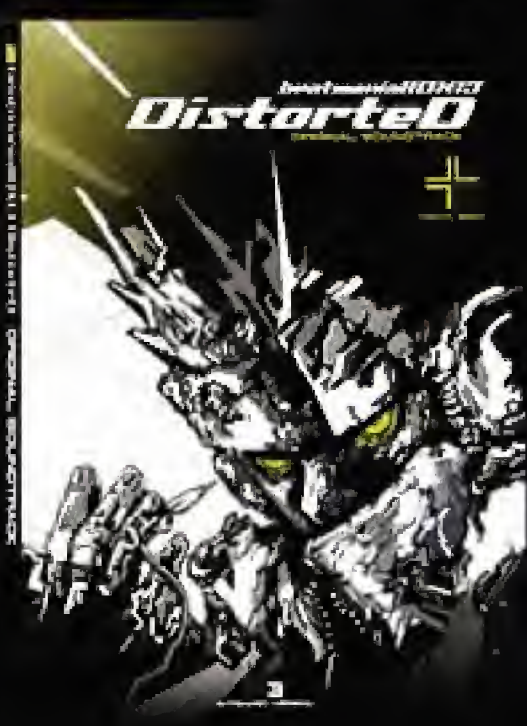
#### メーカーからのコメント

私たち自身原作のファンなので、名シーン、名セリフの再現には力が入りました。だいたいアレンジしたので不安もありましたが、皆さまに受け入れていただけたようで良かったと思っています。遊んでいたユーザーの皆さんにはこの場を借りてお礼申し上げます。(株式会社セガ『北斗の拳』プロデューサー 笹山 邦雄 コーディネーター 藤井 徳人)

## ベストVGM賞

### beatmania IIDX 13 Distorted

(KONAMI)



#### 今後の「IIDX」シリーズを見据えた一作

ゲーム中の「CARDINAL GATE」というギミックで選曲が可能となるいわゆる四天王曲など、『Distorted』といえどこの曲」と、ゲームを明確にイメージさせる楽曲が多かった点が大きい。本作を機にIIDXの中核をなすコンポーザーが新レーベルを立ち上げるなど、これまで以上に楽曲(アーティスト)を押し出した形となった。

#### メーカーからのコメント

3年連続のベストVGMの受賞となり、音楽ゲームとしては大変名誉なことだと感じております。素晴らしい楽曲を提供頂いたコンポーザー、情熱を持ち続けたサウンドスタッフに感謝しております。現在制作中の『beatmania IIDX 14 GOLD』も皆さまの期待を裏切らないものになると思いますのでよろしくお願いいたします。(株式会社コナミデジタルエンタテインメント ビーマニプロダクション プロデューサー 藤山 忠生)



## ベスト筐体賞



(バンプレスト)



### メーカーからのコメント

せっかくガンダムの筐体を作るならとことんまでやりましょうよ! そんな話をしてから2年余り。皆さまの声援とスタッフ全員の思いが受賞の理由かと思えます。来年はネットワーク仕様の『0083』も稼働しますので応援よろしくお願いします。ありがとうございました!!  
(株式会社バンプレスト 馬場 龍一郎)

### ガンダムはインパクト大!

大画面モニターの両脇にガンダムとシャア専用ザクの胸像。いまだかつてこんなインパクトのある筐体は無かった。一目で「ガンダム」のゲームと分かるこの筐体が、本作の普及に与えた影響は決して小さくはないだろう。

## 新アイデア賞



(セガ)



### 新しい遊び方を提供

『5』になっての新しい要素といえば、VF.TVだろう。実況付きで試合が流れたりとその用途は多彩。また『VERSION A』から新しい試みとして、イベント開催を支援するモードを追加。今はまだまだ荒削りなシステムだが、今後のバージョンアップに期待したい。



### メーカーからのコメント

VF.TVを作るのはゲームを一本作るほど大変な作業でした。ユーザーの皆さんに評価していただけたことをうれしく思います。プレイ番組やランキング番組だけではなく、現在も放映している「バーチャファイター情報局」や「バーチャファイタートゥデイ」などの実写のバラエティ番組などもどんどん提供していきたいと思っています。期待してください。(株式会社セガ『バーチャファイター5』ゲームディレクター 片桐 大智)



## ベストインカム賞



(バンダイナムコゲームス)

### 東西・日韓、熱戦は今だやまず

ベストインカム賞は『鉄拳5DR』。稼働から1年が経過した現在でも対戦が盛り上がっており、インカムランキングでは上位に位置し続けている。2007年1月には、韓国のプレイヤーを招いて大会が開かれるなど、まだまだ熱は冷めそうにない。

### メーカーからのコメント

インカム大賞ありがとうございます。『鉄拳5DR』では新キャラクターがかなり支持を得られたと考えています。キャッチーで派手な動きが魅力のリリが男性の心をつかみ、ドラグノフは渋好みのプレイヤーに人気を得ました。それらを含め『鉄拳5DR』が皆さまに愛された結果の受賞であると思います。遊んでいただいたすべての方々に感謝いたします。(株式会社バンダイナムコゲームス 鉄拳プロジェクトチーム一同)



順位	タイトル	メーカー名	Pts.
1	鉄拳5 DARK RESURRECTION	(バンダイナムコゲームス)	953.6
2	三國志大亂2	(セガ)	706
3	DrumManiaV2	(KONAMI)	648.4
4	THE KING OF FIGHTERS XI	(SNK プレイモア/セガ)	578.9
5	北斗の拳	(セガ)	514.8
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3	(セガ)	504
7	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー	(セガ)	490.9
8	pop'n music 14 EVER	(KONAMI)	476.8
9	麻雀格闘倶楽部5	(KONAMI)	471.4
10	GuitarFreaksV2	(KONAMI)	408.4
11	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅲ	(KONAMI)	404
12	beatmaniaIIDX13 Distorted	(KONAMI)	385.6
13	Quest of D Ver.2.0 隠神の継承者	(セガ)	371.5
14	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005	(セガ)	317.1
15	超ドラゴンボールZ	(バンプレスト)	291.1
16	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ	(バンプレスト)	267.2
17	TIME CRISIS 4	(バンダイナムコゲームス)	267.2
18	キン肉マンマッスルグラブ	(バンプレスト)	229.2
19	Power Smash 3	(セガ)	221.6
20	大蛇の過人Ⅲ	(バンダイナムコゲームス)	216.1



# 読者人気大賞

## pop'n music FEVER!

(KONAMI)

740.0pts.

ポップンミュージックのフィーバー!  
©1999-2000 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



### 読者人気もFEVER! 手軽に遊べるのが魅力

毎回オリジナル楽曲のバリエーションが広がっている本シリーズ。それは本作でも健在。また、毎回追加される魅力溢れる多数のキャラクターに加え、初心者でも簡単に遊べる。このことから手軽に楽しめるといった声や、女性からの投票が多いのが特徴。初心者でもプレイしやすく、その上奥が深いといったことが、今回の結果につながっているようだ。



### メーカーからのコメント

読者人気大賞に「pop'n music 14 FEVER!」が選ばれ、うれしい気持ちでいっぱいです。今作はピンクの画面にピンクの筐体、新規アーティストに新規イベント、すべてが挑戦的な作品に仕上がって、お披露目するまでは内心ドキドキしていましたが、読者の皆さんに支持されているんだなあと実感でき、これからの作品作りにとっても励みになります。まだまだポップンパーティーは終わりません。これからも、どうぞよろしくお願いします。  
(株式会社コナミデジタルエンタテインメント ビーマニプロダクション ディレクター masaru)

### 読者の声

- ・高いクオリティーとバラエティーに富んだ曲。ネット対戦のシステムもいい。(香川県 牛野君)
- ・女の子も遊びやすく、曲もジャンルが豊富で飽きがこないのがいいです。(埼玉県 菅原さん)
- ・音楽もいいが、キャラも非常に魅力的。(東京都 山谷君)
- ・子供から大人まで遊べるから。操作が簡単で楽しい。(北海道 松葉さん)
- ・ほかの音ゲーと違って、手軽にできる。(静岡県 山本君)
- ・フィーバー戦士ポップン14と、おやっさん(笑)。(神奈川県 前田さん)





## 読者人気大賞 第2位



(セガ)

725.9pts.

### 読者の声

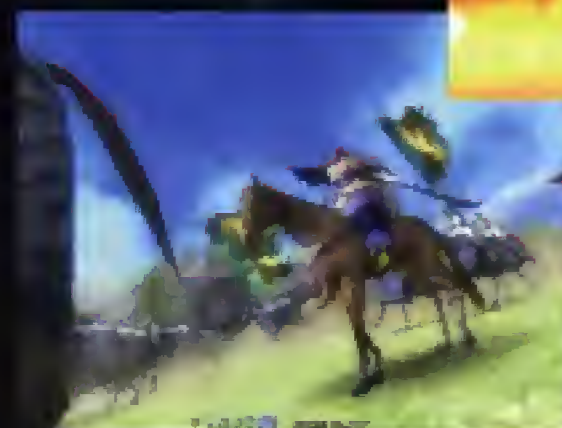
- ・ 象兵、戦器の追加や武将の能力変更により、新たな戦略が立てられるようになり、楽しさ倍増! (大阪府 吉田君)
- ・ 「群雄伝」の追加で、対戦以外の楽しみが増えた。 (宮崎県 上野君)
- ・ 歴史の表舞台に出てこない女性キャラが活躍するのも、ゲームならではの。 (岡山県 松田君)
- ・ ほかのプレイヤーとつながりができた。古き良きゲーセンが戻ってきた感じがする。 (山形県 大場君)
- ・ やって楽しい。見て楽しい。集めて楽しい。 (岡山県 真野君)
- ・ 気付くと三国志も読んでいるから不思議。 (千葉県 山本君)
- ・ 少し料金が安い気がするが、それを差し引いても面白い。 (熊本県 田中君)

### 三国志人気は衰えるところを知らず!

対戦を重視していた前作に対し、本作では一人用モード「群雄伝」が充実、プレイヤーの間口を広げることにも貢献した。武将ごとに戦器が用意されているなど、長く楽しめる内容になっている。

### メーカーからのコメント

どわっしーい! アルカディア読者の皆さん応援ありがとうございます!! たくさんの読者の皆さんの声援、激しい、激しいなあ。みなのがあってこそです。スタッフ一同小便漏らしそうなくらいうれしいぜ!! もちろん、三国志大戦シリーズは、まだまだこれからだぜ! 関係者一同、寝てらんねえぜ! これからが本番よ! 肉もってこ〜い。  
(株式会社セガ『三国志大戦』広報担当にしじまん)



## 読者人気大賞 第3位



(バンプレスト)

718.8pts.



### 触ってみたいと思わせる作品

ファンの心をくすぐる演出や、スピード感のある戦闘で、機体を動かしているだけで楽しいなど、ガンダムファンの心を見事につかんだ。さらに、難しい操作が無いため、今までゲーセンで対戦をしたことが無い人と遊べるといった声が多かった。

### メーカーからのコメント

読者人気大賞第3位ありがとうございます。投票してくれた読者の皆さまに感謝します。いまだに落ちない人気はひとえに多く皆さまのご支援のたまものかと思えます。  
(株式会社バンプレスト アミューズメント本部 馬場 龍一郎)

### 読者の声

- ・ ガンダムゲームの最高峰。操作感、レスポンス、演出のすべてにおいて高レベル。 (福岡県 亀崎君)
- ・ 使用機体、覚醒タイプの増加で戦略が増えた。 (宮城県 柴田君)
- ・ スピード感のある戦闘で、機体を動かしているだけでも非常に面白い。 (熊本県 城田君)
- ・ 旧作の機体と新しい機体の、「もしも」の対決が見られる。 (千葉県 藤本君)
- ・ 格闘ゲームが苦手な友人と一緒に楽しめるゲーム性が気に入りました。 (栃木県 黒岩君)
- ・ ボロ負けしても、面白いものは面白い。 (神奈川県 武松君)
- ・ 原作のファンじゃない友人とも、楽しく遊べる良作。 (茨城県 岡野君)

### 好きなメーカー賞 1位~10位

4位	クイズマジックアカデミー3 (KONAMI)	662.4pts.
5位	beatmania II DX13 DistorteD (KONAMI)	577.9pts.
6位	ザ・キング・オブ・ファイターズ XI (セガ)	535.6pts.
7位	バーチャファイター 5 (REVISION 1 含む) (セガ)	521.5pts.
8位	式神の城Ⅲ (アルファシステム)	429.9pts.
9位	北斗の拳 (セガ)	429.8pts.
10位	鉄拳5 DARK RESURRECTION (バンダイナムコゲームス)	408.7pts.
11位	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー (Ver.UP 版含む) (バンプレスト)	373.5pts.
12位	ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION (バンダイナムコゲームス)	359.4pts.
13位	トリガーハート エグゼリカ (童)	317.1pts.
14位	旋光の輪舞 SP (グレフ)	274.8pts.
15位	DrumManiaV3 (KONAMI)	232.6pts.
16位	メタルスラッグ6 (セガ)	211.4pts.
17位	ドルアーガー オンライン THE STORY OF AON (バンダイナムコゲームス)	201.3pts.
18位	DanceDanceRevolution SuperNOVA (KONAMI)	190.3pts.
19位	ピンクスイーツ〜誘惑それから〜 (ケイブ)	183.2pts.
20位	タイムクライシス4 (バンダイナムコゲームス)	176.2pts.



# 第1位 エグゼリカ 388.2pts.

(トリガーハート エグゼリカ)



(大阪府 YU☆3君)



## 読者のハートを完全ロックオン!

メカを装備した競泳水着風のコスチュームが業界に衝撃を与えた『トリガーハート エグゼリカ』の自機エグゼリカが大賞を受賞した。『エグゼリカ』のメーカーは、過去に『紫炎龍』や『閃激ストライカー』をリリースし、シューティングには一家言ある童。単純に萌え要素だけを追求したのではなく、シューティングゲームとしても楽しくやり込めるというゲーム性があったからこそ、エグゼリカたちの魅力が最大限に引き出されたのだろう。

## メーカーからのコメント

たくさんのご支持ありがとうございます。感無量です。'06年で一番驚きました(笑)。社内外賛否両論(?)の「キャラクターとしてのエグゼリカ」ですが、STGの本質を担うのがプログラム側として、グラフィック側から商品価値に寄与できるものを、という試行から生まれたのが彼女です。スタッフロールに「キャラデザ」ではなく「トリガーハート・コンセプト」とクレジットしたのはその辺りも含めてのつもりです。来春発売予定のDC版も、よろしくお願いします。(GRA@株式会社童)

# 第2位 クーラ・ダイヤモンド 293.3pts.

(ザ・キング・オブ・ファイターズ XI)



(北海道 批宮さん)

『KOF XI』を代表して、クーラ嬢が堂々の2位。格闘性能も今作では際だって強く、勝ちやすいキャラだったことも順位に影響していると思われる。

# 第3位 ごくそつくん 291.0pts.

(pop'n music 14 FEVER!)



(山口県 エイムさん)



BEMANIシリーズの人気アーティスト、あさき氏の新曲「猿の経」のキャラクターごくそつくんが3位! 謎の演説が読者の心に届いたか?

## 好きなメーカー賞

# 第1位 KONAMI

## 音ゲーといえばKONAMIを再認識

読者から最も支持の多かったメーカーに贈られる「好きなメーカー賞」。今年は、BEMANIシリーズの豊富なKONAMIが受賞! さまざまなコラボレーションを行ったり、3年振りとなるシリーズ最新作『DDR SuperNOVA』が復活など、ユーザーが望むことを実現していったのが受賞の要因だろう。

## メーカーからのコメント

ありがとうございます! とてもうれしいです! こんなにも皆さんに愛していただけっているなんて、とっても幸せで素晴らしいことだと思います。このような声を励みに、来年ももっともっと皆さんが楽しめる商品を生み出していきたいと思っておりますので、今後も応援をよろしくお願いいたします。  
(株式会社コナミデジタルエンタテインメント マーケティング本部 宣伝グループ)



## 好きなメーカー賞 1位~10位

1位	コナミ	309.3pts.
2位	セガ	275.4pts.
3位	バンダイナムコゲームズ	122.9pts.
4位	バンプレスト	84.7pts.
5位	グレフ	46.6pts.
6位	SNK プレイモア	42.4pts.
7位	ケイブ	33.9pts.
8位	タイトー	21.2pts.
9位	アルファシステム	16.9pts.
10位	童	16.8pts.



## 第4位 アイリーン 153.2pts. (バーチャファイター 5 REVISION1)



(東京都 てるてるさん)

クールなイメージの女性キャラクターが多い『VF』シリーズに、元気な女の子というキャラで切り込んだアイリーン。猴拳という意外なスタイルも魅力。

## 第5位 霧島 零香 136.6pts. (式神の城Ⅲ)



(愛知県 御影 道行君)

『式神の城Ⅲ』からは、タイトーのLDゲーム『タイムギャル』をモチーフにした霧島 零香が入賞。リメイクして魅力あるキャラに仕立てれば、過去の作品にも金脈は眠っているということだろう。

## 注目キャラ PICK UP!

### 第10位 エイミ 98.1pts. (ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION)



(東京都 采姫かがりさん)

「沈黙の瞳」のコピーにふさわしく、生気薄く憂いを帯びたイラストに注目だ。キャラの魅力はゲームを通じて知るのが理想だが、イラストから「使いたい」と引き付けるだけの力がエイミにはあった。

## ベストキャラクター賞 6～20位

6位	SHOKO	135.2pts. (pop'n music14 FEVER!)
7位	オズワルド	131.2pts. (ザ・キング・オブ・ファイターズ XI)
8位	リリ	125.0pts. (鉄拳5 DARK RESURRECTION)
9位	アロエ	121.8pts. (クイズマジックアカデミー 3)
10位	エイミ	98.1pts. (ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION)
11位	エル・ブレイズ	88.1pts. (バーチャファイター 5 REVISION1)
12位	ジャギ	60.4pts. (北斗の拳)
13位	ツイーラン	59.3pts. (旋光の輪舞 SP)
14位	リヒト	55.5pts. (beatmania II DX13 DistorteD)
15位	フェインティア	52.0pts. (トリガーハート エグゼリカ)
16位	ドラグノフ	50.1pts. (鉄拳5 DARK RESURRECTION)
17位	草薙 京	44.3pts. (ザ・キング・オブ・ファイターズ XI)
18位	三島 平八	32.4pts. (鉄拳5 DARK RESURRECTION)
19位	ソフィーティア	31.9pts. (ソウルキャリバーⅢ ARCADE EDITION)
20位	クルエルティア	24.0pts. (トリガーハート エグゼリカ)

## 女性キャラクター大躍進！ 来期も美少女キャラ隆盛が続くか？

去年のベストキャラクター大賞から続く流れだが、順位の中で完全新作の女性キャラクターが高い割合を占めている。特に、この2～3年は戦うニューヒロインへの支持が高く、続編に登場し続けている既存キャラクターから、離れていくユーザーが増えているという傾向を感じる。もちろん、ユーザーのすべてが女性キャラクターを

支持しているわけではないが、戦う少女たちは確かな需要があるということが、今期のキャラクター大賞の結果から読み取れる。この流れのままで予想するならば、来期は『アルカナハート』の美少女キャラクターたちが上位にランクインすると思われるが……男性キャラクターたちの巻き返しにも期待したい。

## 総評

### アルカディア大賞の総括

今回のアルカディア大賞で最も混戦を極めたのが、大賞である『鉄拳5 DARK RESURRECTION』と2位の『機動戦士ガンダム SEED SESTINY 連合VS.Z.A.F.T II』、そして3位の『三国志大戦2』だ。

主立ったポイントは、すべて続編であること。またプレイヤー人気とロケーションに対する貢献度が高いなど、甲乙つけがたいものである。それぞれのゲームの特筆すべき面は、互いに比較しがたい魅力に満ちあふれている。さまざまな視点から見て、どれも今回の最優秀作品であったと断った上で、その差に付いて考えてみたいと思う。

まず、上位3作で付いた差は、非常に潜在的な要素である。特にゲームそのものの出来不出来と

いうよりも、旧作からの続編(バージョンアップ)という面が、どういった役割を果たし、どういったニーズに訴求したか。これは続編モノの宿命でもあるし、非常に難しいテーマである。これを論じた結果、『三国志大戦2』におけるカード追加における前作とのバランス、また以前から是非のあった料金設定やプレイヤー層を選ぶ部分など、人気だけでは図れない多くの問題が散見された。同様に『連合VS.Z.A.F.T II』においては、隠し機体の出現タイミングやそのバランスの面が浮きぼられるなど、人気やインカムで見失いがちな部分を考慮していくことに至った。

それぞれ重箱の隅突きと言われればそれまでだが、シリーズ前作において、プレイヤーも開発者も、ゲームの魅力や課題として十分に理解されていたと思われる部分だからこそ、続編として無視するわけにはいかない要素と判断し、選考の結果とした。



今年の大賞に選ばれた『鉄拳5 DR』。混戦となった3タイトルの中で頭一つ抜け出していた。



どのタイトルが受賞してもおかしくなかった今年の大賞。来年は新作を交えての混戦を期待したい。



# ARCADE

## News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

年末年始ということで、さまざまな場所でイベントラッシュ。情報収集のアンテナを広げて、楽しいゲームライフを送っちゃおう！ ちなみに東京ジョイポリスでは大晦日にカウントダウンイベントが予定されているぞ。

Event

### 東京ジョイポリスの新アトラクション発表会にゆうこりと佐藤隆太さんが登場！

<http://sega.jp/joypolis/tokyo.html>

セガのアミューズメントテーマパークである東京ジョイポリスに、占いアトラクション「Fortune Forest」、ウォークスルー型冒険アドベンチャー「エラゴン」、シミュレーションライド「ワイルドジャングル・ブラザーズ」という三つの新アトラクションが加わったぞ。2006年12月15日より絶賛稼働中なのだが、今回はその稼働に先駆けて行なわれた発表会の模様をお伝えしよう。

その発表会に登場したのは、セガのイメージキャラクターを務める小倉優子さんと佐藤隆太さん。お二人の「メリークリスマス！」の掛け声で会場に設置されたクリスマス限定のウォーターツリーが水と光の演出を披露。次に行なわれた大画面モニターでCM収録の様子映像を見ながらのトークでは、しきりに「恥ずかしい」と照れる佐藤さんが印象的であった。その後の質疑応答では、「東京ジョイポリスで得意・苦手なアトラクションは？」という質問に、「絶叫系のアトラクションが好きで全部乗ってます。怖い系は全部ダメなんですけど」と、ゆうこりが意外な一面を披露。佐藤さんも「絶叫系はOKで、おばけ系はまるでダメ」とのことと会場の笑いを誘っていたぞ。

そして今回の発表会の目玉ともいえる、お二人と一緒にアトラクションが体験できるという「抽選会」が開催。当日、東京ジョイポリスに遊びに来て

いた一般のお客さんの中から、「Fortune Forest」では2名が選ばれてゆうこりと一緒に、「ワイルドジャングル・ブラザーズ」では9名が選ばれて、佐藤さんと一緒にアトラクションを楽しんでいたぞ。

ゆうこりは「かわいい格好でまた遊びにきたいです」と語り、佐藤さんは「雨とか気にせず楽しめ



対して佐藤さんは「体を動かすようなアトラクションがいいですね」とのこと。



「作ってほしいアトラクションは？」との質問に「セガキャラクターのメリーゴーラウンドがあったら乗ってみたいです」と語るゆうこりん。

るし、仕事でお台場に来ることが多いので次の（来館の）機会を狙います」と言っているだけに、ひょっとして東京ジョイポリスで遊んでいたら、二人にばったり出会うなんてこともあるかも！

大晦日や元日も営業しているので、年末年始は東京ジョイポリスで遊び倒しちゃおう！



自分の運命を覗くことができる新アトラクション「Fortune Forest」で、使用するクリスタルプレートを手にする二人。

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

### メダルで遊んで豪華賞品をゲット！「冬セガ♡メダるん♪パーティー」開催中！

<http://am-event.sega.jp/medal/party/>

現在、メダルゲームが導入されているセガのアミューズメント施設にて、メダルで遊ぶごとに豪華賞品ゲットのチャンスが生まれる「冬セガ♡メダるん♪パーティー」キャンペーンが実施中だ。（キャンペーン期間：2007年1月15日まで）

このキャンペーンは、メダルを1,000円利用することに応募券を1枚もらうことができ、その応募券を集めて1枚・3枚・5枚の各コースに応募することで、抽選で合計3,000名に豪華賞品が当たるといったものだ。右のポスターや上記サイトをご覧になっていただければ分かると思うが、お掃除ロボットから、話題の地デジ対応液晶テレビなど、1枚・3枚コースではそれぞれ5種類、5枚コースでは4種類の多彩

な賞品が用意されているぞ。5枚コースでは10組20名様に海外旅行が当たるといって太っ腹なのだ。

応募には店内設置の応募専用ハガキ、もしくは官製ハガキを使う形となる。ただし、携帯を利用したセガのアミューズメント施設向け会員サービス「セガモバ」に登録している人ならば、携帯電話からも応募が可能となっているのでぜひこちらで応募してみよう。なぜなら、セガモバで応募することで、ダブルチャンス賞として小倉優子の着ボイスやメダルゲームのロゴ待受画像などのデジタルコンテンツが抽選で当たるミニゲームに挑戦することができるのだ。

メダルでたっぷり遊んだ後は、このキャンペーンで運試ししちゃおう！



「メダル2007枚」なども用意されている。1枚コースに複数応募して当選確率を上げるか、それとも枚数をためて豪華賞品を狙うか、実に悩むところだ。



## 話題のPS3で『鉄拳5 DR』がダウンロード販売!

<http://www.tekken-official.jp/>

ゲームセンターで今なお高い稼働率を誇る、人気対戦格闘ゲーム『鉄拳5 DARK RESURRECTION』が、なんとPS3のダウンロードコンテンツとして登場することになった。

基本的にはアーケード版に準じた形の内容だが、PS3のハードの機能を生かしたフルHDに対応していたり、これまで使用することができなかったボスキャラクター「仁八」がプレイキャラクターとして操作可能になるなど、アーケード版『鉄拳5 DR』のプレイヤーにも注目の内容となっている。

そのほかには、セレクト画面でキャラクターのカスタマイズが可能になった「アーケードバトル」や、プレイヤーの特徴を反映した「ゴースト」と対戦を重ねてファイトマネーを稼いだり、昇段試験で段位が変動する「ゴーストバトル」などの多彩なモードが収録予定だ。ちなみにファイトマネーに関しては獲得方法が変更になっており、パーフェクト勝ちや残り体力などのプレイ内容が反映されるようになっている。

ちなみに「ギャラリー」モードでは、「ゴーストバトル」モードで獲得したファイトマネーを利用して、コンテンツを購入することが可能。これまでの『鉄拳』シリーズに収録されていたムービーなどがコンテンツとして予定されているぞ。

このPS3用ダウンロードコンテンツ『鉄拳5 DR』のダウンロード開始日と価格に関しては、現在の段階では未定、ダウンロードサイズは約800MBの予定になっている。詳細が判明次第改めてお伝えしたい。



あの「仁八」がプレイヤーキャラクターとして登場! その気になる戦闘力は果たして?



画像解像度はアーケード版の640×480から、PS3のウリでもあるフルHD (1,920×1,080)へ。クリアな画像を楽しめるぞ。

## 幻の「青版」基板も稼働! 年忘れ!ケイブ祭り開催!!

<http://www.cave.co.jp/>

2006年を締めくくるにふさわしいシューター必見のイベントが秋葉原で開催されるぞ。

『年忘れ! ケイブ祭り~冬の陣~』と題されたこのイベントは、秋葉原Heyのビル5Fイベントホールで12月28日~30日の3日間開催予定になっている。ゲームコーナーでは「怒首領蜂」の青版だけでなく、『虫姫さまふたり ver1.5』も稼働予定。3日間集計のスコアトライアルも実施され、スコア上位者には、基板や豪華賞品のプレゼントがあるかも!

また、販売小ブースでは、過去に販売されてきたあらゆるケイブゲームグッズがお蔵出しで登場! また、アーケードゲームのポスターやインストなど、これまでに無かった新たなゲームグッズもあり! レアアイテムゲットのチャンスなので、ケイブファンならばぜひ押さえておきたいところだ。

Resume

### 『年忘れ!ケイブ祭り~冬の陣~』

■開催日時:2006年12月28日(木)~30日(土)  
10時~20時

■場所:広瀬本社ビル5階イベントホール(秋葉原Hey上階)

■住所:東京都千代田区外神田1-10-5

■地図:<http://www.taito.co.jp/shisetsu/space/57.html>

©NBGI ※画面は開発中のものです。

## 『虫姫さまふたり』スコアトライアルの開催が決定!

<http://www.cave.co.jp/>

12月中旬より新バージョンが稼働した『虫姫さまふたり』のスコアトライアルが開催決定! 新バージョンではタイトル画面の背景が青色になっており、ロゴの右下に「Ver1.5」と表示されているので、目印にしてほしい。オリジナル、マニアックの2部門では旧バージョンより難度が下がっているの、気軽にチャレンジしてみよう!

ただし、注意してもらいたいのがスコア確認の方法。ランキング画面では、「その日に出されたスコアのうちの上位五つ」と「その基板で出されたスコアのうちの上位五つ」しか確認できない。これは、ランキング画面中に(コイン投入不要)、レバーの上下で各モードを、左右でキャラクターを、ボタンで「累計の上位5位」と「当日の上位5位」を切り替えて表示できる。もし当日5位までの枠が追い抜けそうにないスコアで埋まっている場合は、コンティニュー表示が出ている10秒間にお店の人に確認してもらうか、翌日の早い時間、または、ほかのお店でプレイしてみしてほしい。

上位入賞が難しくともギリ番賞なども予定しているので、まずはクリアを目指しつつプレイし、追い追いスコア稼ぎにもトライしてみたいかがだろうか!? 皆さま、奮ってご参加ください!

### 募集要項

#### ■集計部門

『虫姫さまふたり Ver1.5』のスコアを、オリジナル、マニアック、ウルトラの3部門で集計。使用キャラ、タイプは問いません。  
※旧バージョンでの申請は無効となりますので、ご注意ください。

#### ■賞品予定

各部門の1位には、それぞれ『虫姫さまふたり Ver1.5』の基板が贈られます。ほかに、総合順位の上位入賞者や、総合順位がゾロ目の方(99位など)に贈られるギリ番賞などを予定。申請の締め切り、賞品詳細は来月号にて発表致します。

### 申請方法とあて先

#### ■申請方法

右の応募用紙を拡大し(141%、B5→A4)、必要事項を記入の上、下記の宛先まで送ってください。お店の確認印無きものは無効となりますので、ご注意ください。

#### ■あて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1  
(株)エンターブレイン アルカディア編集部  
『虫姫さまふたり Ver1.5』スコアトライアル係

### 虫姫さまふたり スコアトライアル 申請用紙

申請スコア(右詰で記入)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

応募部門

☐オリジナルモード ☐マニアックモード ☐ウルトラモード  
スコアネーム

--

●ゲームセンター記入欄 (必ずお店の方が記入してください。印が無いと無効になります。)

店名

住所

電話 ( )

責任者名

上記スコアを記録したことを証明します (印)

フリガナ	年令	性別
氏名		男・女
生年月日	年 月 日	電話番号 ( )
住所	〒□□□-□□	都道府県 市区

Eメールアドレス

コメント



## 『ドラクエ』シリーズがアーケードに登場!

<http://www.square-enix.com/jp/>

去る12月12日、スクウェア・エニックスから『ドラゴンクエスト』シリーズ初となる、業務用カードゲーム機の開発が発表された。

『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』と名付けられたこのゲームでは、1プレイごとに『ドラゴンクエスト』シリーズの人気モンスターが描かれたカードを1枚入手することができる。そのカードをゲーム機に読み込ませることで、カードに描かれたモンスターがゲーム画面に実際に登場し、そのモンスターで次々と現れる敵モンスターとバトルを繰り返していくのだ。

バトルは3対3の団体戦となっており、モンスターが持つ2種類の必殺技をセレクトして戦っていくこととなる。詳細はまだ判明していないが、モンスター同士の組み合わせや技の相性次第では、何か特別なワザが発生しそうだ。

この『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』は、2007年夏に全国有名デパートやアミューズメントスポットなどで稼働予定だ。なお、プレイ料金は1プレイ100円となっているぞ。



『ドラクエ』の「バトルロード」で繰り広げられたような熱い戦いが君を待つ!

©2007 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

## 『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』クリスマス特別杯が開催!

<http://www.konami.jp/am/mfc/>

去る11月22日、KONAMIにて家庭用『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』発売を記念して、各プレスおよび日本プロ麻雀連盟所属の女流プロ雀士が参加しての麻雀大会「クリスマス特別杯」が開催された。参加したプロ雀士は麻雀格闘倶楽部でもおなじみの二階堂亜樹プロ、二階堂瑠美プロ、和泉由希子プロ、渡辺郁江プロ、田村りんかプロ、宮内こずえプロの6名。皆さんセクシーなチャイナドレスに身を包み、非常に華やかな大会となった。

さて、肝心のこの「クリスマス杯」だが、本作の通信対戦機能をフルに生かした大会となっている。一つの卓はPS3が2台、PSPが2台で構成され、通信対戦対局で勝負を進めるのだ。大会はトーナメント型式で、「プレスチーム」と「プロ雀士チーム」に分かれてトーナメントを進め、勝ち上がったプレスの2名とプロ雀士2名での決勝となる。

もちろん我がアルカディア編集部も参加したのだが、2回戦には進出したものの残念ながらそこで敗れる結果となってしまった。プレスで決勝に駒を進めたのは「スポーツニッポン新聞」と「近代麻雀オリジナル」の2チーム。プロ雀士からは二階堂亜樹プロと田村りんかプロが勝ち進み、

決勝の卓を囲むこととなった。そして熱い戦いの末、勝利の栄冠に輝いたのは堅実にあがり積み重ねた二階堂亜樹プロ。

この大会に参加したことで、プロ雀士の雀力の高さを改めて実感することができた。この強さを味わいたいという人は、頑張ってプレイしてアーケード版の「黄龍闘技場」で直接、家庭用ではCPUで間接的に戦ってみよう!



『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』で腕を磨けば、プロに勝利できる日も近い!

### PRESENT!

KONAMI様より、「日本プロ麻雀連盟 2007 カレンダー」を3名様にプレゼント。詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

## ナンジャタウンで「デザート・オブ・ザ・イヤー 2006」が開催中!

<http://www.teamnamja.com/>

ナンジャタウンでは期間ごとに全国オスメのお取り寄せデザートを販売するイベントを開催している。そして現在、2006年の1年間で扱った総勢1,000種類以上のデザートの中から、人気が高かったデザートを5ジャンルから厳選して一堂に集めて販売する「デザート・オブ・ザ・イヤー 2006」が開催中だ。(開催期間: 2007年1月21日まで)

気になるその5ジャンルだが、『プリン』、『チーズケーキ』、『そっくりスイーツ』、『モンブラン』、『カップアイス』となっている。「プリン」では、全国の絶品プリン150種類の中から1番人気を獲得した「ひよこのお昼ねプリン」や厳選素材を使用した「蔵王プリン」が再登場。『チーズケーキ』ではその高い人気で入手困難だった「オリジナル・ベークド・チーズケーキ」、チーズケーキ専門店が作り上げた「@パルミ」などが選出されている。

『そっくりスイーツ』では、「たこ焼きにしか見えないシュークリーム」や「鮎の姿焼き」を再現したお菓子が集合。『モンブラン』では国産和栗を7個も使用した老舗和菓子店自慢の「和栗モンブラン」、1日1,000個完売の実力の「紫芋タルトモンブラン」が再び楽しめる。そして『カップアイス』では、鹿児島県の有名なアイス「白熊」や、山梨の「20世紀梨シャーベット」などのご当地アイスが君を待っているぞ。

前述の開催期間からも分かるように2007年でも各デザートを味わうことができるが、やはり注目したいのは12月31日の大晦日だ。この日は来場者の投票を元に2006年で最も人気の高かったデザート「キング・オブ・デザート」が決定して発表されるのだ。倍率1,000をくぐり抜けた至高のデザートをぜひその目と舌で味わっちゃおう!



この「たこ焼きにしか見えないシュークリーム」をはじめ、話題をさらった人気スイーツが大集合しているぞ!

### PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント! 詳しい応募方法は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

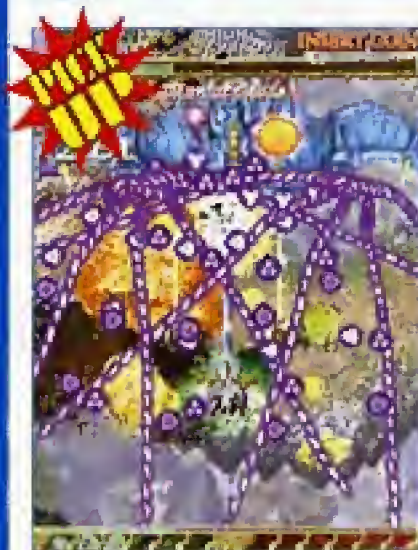


# ARCADIA DATA BASE

アルカディア  
データベース

2006年11月1日～11月30日集計分

## ビデオゲームランキング



### 5位 虫姫さまふたり

『虫姫さまふたり』が5位にランクイン。前作でマニアに喜ばれた超上級者向けモード「マニアクモード」は健在だが、実はそれ以外のモードもかなり難しく調整されている。稼働早々に難度を下げたバージョンの制作・出荷が決まった。

メーカー ケイブ/AMI  
ポイント 123.9

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ (バンプレスト)	255.0
2	Virtua Fighter5 VERSION A (セガ)	209.5
3	GUILTY GEAR XX SLASH (アーケシステムワークス/セガ)	165.8
4	鉄拳5 DARK RESURRECTION (バンダイナムコゲームス)	125.7
5	虫姫さまふたり (ケイブ/AMI)	123.9
6	MELTY BLOOD Act Cadenza (エコーソフウェア)	120.2
7	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE (カプコン)	100.2
8	Virtua Striker 4 Ver.2006 (セガ)	89.3
9	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS (アrika/クロスノブ/彩京)	87.4
10	STREET FIGHTER ZERO3 (カプコン)	85.6
11	北斗の拳 (セガ)	83.8
12	Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP (KONAMI)	82.0
13	THE KING OF FIGHTERS 2002 (SNKプレイモア)	56.5
14	Power Smash 3 (セガ)	54.6
15	サムライスピリッツ天下一剣客伝 (SNKプレイモア/セガ)	52.8
16	キン肉マンマッスルグランプリ (バンプレスト)	51.0
17	TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT (アrika/タイトー)	49.2
18	旋光の輪舞SP (グレフ/セガ)	47.4
19	鎧闘衣 (ケイブ/AMI)	45.5
20	アイドル麻雀ファイナルロマンス4 (ビデオシステム)	18.2

## ビデオゲームランキング (コックピット・アップライト)



### 11位 機動戦士ガンダム 戦場の絆

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』が11位に登場「ガンダム」というキャッチーな素材も相まってたちまち大人気に。現時点での出回りの少なさでこの位置に甘んじているが、全国的に広まった際の盛り上がり期待したい。

メーカー バンプレスト  
ポイント 77.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部5 (KONAMI)	222.2
2	DrumManiaV3 (KONAMI)	204.1
3	pop'n music14 FEVER! (KONAMI)	193.8
4	GuitarFreaksV3 (KONAMI)	160.2
5	三国志大戦2 (セガ)	158.2
6	beatmaniaIIDX13 Distorted (KONAMI)	144.7
7	Quest of D Ver.3.0 王国の守護者 (セガ)	142.1
8	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006 (セガ)	124.0
9	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅲ (KONAMI)	121.4
10	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2 (バンダイナムコゲームス)	82.7
11	機動戦士ガンダム 戦場の絆 (バンプレスト)	77.5
12	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー (バンプレスト)	69.8
13	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 (セガ)	54.3
14	TIME CRISIS 4 (バンダイナムコゲームス)	51.7
15	太鼓の達人8 (バンダイナムコゲームス)	43.9
16	BASEBALL HEROES2 (KONAMI)	36.2
17	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE" (セガ)	33.1
18	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (セガ)	28.4
19	THE IDOLM@STER (バンダイナムコゲームス)	25.8
20	DanceDanceRevolution SuperNOVA (KONAMI)	20.7

協力店舗			
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601	GAME'S MILK 京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎ 0774-44-5770
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884	ゲームブルース 埼玉県川越市臨田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎ 049-222-8839
アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856	ゲームBOX.Q2 愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F ☎ 052-452-0920
アドアーズ 町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477	ゲームラボアップル 神奈川県大和市大和南2-2-3 ☎ 046-261-7342
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288	チャレンジ ABA8A天神橋店 大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎ 06-6357-6677
アミューズメントスタジオ 豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	☎ 06-6857-5700	電脳遊園地ハリケーン 鹿屋店 鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎ 0994-41-4188
AMUSEMENT LAND Kyotagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226	ハイテク セガ 盛岡 岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎ 019-623-2562
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595	ビタゴラスMQ 和歌山県和歌山市加納319-1 ☎ 073-472-3566
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル2F	☎ 03-6909-4776	プレイシティキャロット 東横店 東京都豊島区東横1-15-1 ミヤタビル B1～2F ☎ 03-3943-6735
ゲームスポット ハロウィン	鳥取県出雲市渡橋町1211	☎ 0853-23-0731	ロングラン万代 新潟県新潟市万代1-1-26 ☎ 025-245-0202

## てあたりしだい ゲームリスト

2006年12月15日時点

●12月に稼働したタイトル			
太鼓の達人9	バンダイナムコゲームス	お祭りバラエティ	12月中旬
みんなであそぶ全編トレーニング	バンダイナムコゲームス	脳トレーニングゲーム	12月中旬
アルカナハート	アークシステムワークス/アトリエ/セガ	ハートフル20対戦アクション	12月下旬
機動戦士ガンダム スピリッツ オブジション〜星の戦艦〜	バンプレスト	ガンシューティング	12月下旬
GUILTY GEAR XX A CORE	アークシステムワークス	2D対戦格闘	12月
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B	エコーソフウェア	2D対戦格闘	12月
LET'S GO JUNGLE! LOST ON THE ISLAND OF SPIKE	セガ	ガンシューティング	12月
●2007年1月稼働予定のタイトル			
のーこはまる たころん	コンパイルハート/AMI	パズル	2007年1月
●稼働時期未定のタイトル			
クイズバラエティすくすく大戦2 〜もっとすくすく〜	ハムスター/AMI	クイズバラエティ	2007年2月
OutRun2 SPECIAL TOURS SDX	セガ	ドライブアトラクション	今冬
頭文字D ARCADE STAGE 4	セガ	レース	今冬
セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション	セガ	ネットワーク対戦麻雀	今冬

●稼働時期未定のタイトル (続き)			
beatmaniaIIDX14 GOLD	KONAMI	DJシミュレーション	今冬
アクエリアンエイジ オルタナティブ	タイトー	オンライン対戦型カードゲーム	2007年春
Battle Fantasia	アークシステムワークス	2D対戦格闘	2007年春
KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	SNKプレイモア	3D対戦格闘	2007年予定
2SPICY (TOD SPICY)	セガ	対戦型ガンシューティング	2007年予定
AFTER BURNER CLIMAX SDX	セガ	フライトシューティング	未定
WAR of the GRAIL	カプコン/タイトー	対戦アクション	未定
機動戦士ガンダム0083 カードビルダー	バンプレスト	カードバトル	未定
THE KING OF FIGHTERS ⅡⅡ	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
サムライスピリッツ 閃	SNKプレイモア	新対戦格闘	未定
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
FUNNY TOUCH 超〜かんたん たのしいミニゲーム	アストロコレーション/アルタ	バラエティ	未定
電撃M	モス	縦スクロールシューティング	未定



# ゲセマポ

東京都新橋編

## 今月のレンジャー



DB隊員

今月は、東京都港区の新橋界隈を探索! 駅の西側は日本有数の歓楽街だけに、ゲームセンターの数もハンパじゃありませんでした!!



ミスX隊員

今回は私のような女性には、ちょっと入りづらいお店が多いかも(笑)。男の世界をのぞき見た感じがして、ちょっぴりドキドキしました。

## サラリーマンの街のゲーセン事情は?



## ゲームセンターの宝庫「ニュー新橋ビル」

新橋駅丸口から徒歩30秒の場所にそびえ立つ「ニュー新橋ビル」。ここには「G-REC'S新橋店」と「タイムマシン」以外の今回掲載店舗が、すべて併設されているぞ。残念ながら今回は取材できなかったゲーセンもビル内にはたくさんあるので、要チェックだ!



## 格ゲーとダーツでホットな夜を!

### ビッグウェル

〒東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビルB1 66号  
☎ 03-3591-0964  
🕒 9:30~24:00  
🚗 無し



DB「ニュー新橋ビル設立時から存在する老舗だ。日本テレビの社屋が近くにあるので、芸能人が息抜きに訪れることも多いとか」  
ミスX「『VF5』の対戦が盛んですね。また、通信機能搭載で全国のダーツファンと対戦できる『ダーツライブ』も大好評です!」



「ダーツライブ」エリアには、アタルトな雰囲気です。



#### スタッフより

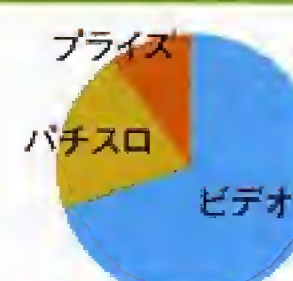
「ダーツライブ」が自慢のお店です。格闘ゲームの対戦も盛んなので、アルカディアをご覧の皆さん、新橋へお越しの際はぜひ当店へ足をお運びください!

「VF5」のみならず、「連発」などの対戦も熱い!

## ビジネスマンのホットプレイス

### ゲームセンタージャンボ

〒東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル2F 229号  
☎ 03-3500-3371  
🕒 9:30~24:00  
🚗 無し



ミスX「メインの客層はビジネスマンということで、『麻雀格闘倶楽部5』や『セガゴルフクラブ』が非常に盛り上がっていますね」  
DB「『ダービーオーナーズクラブII』の人氣も見逃せないぞ。馬、麻雀、ゴルフという単語に反応する人は要チェックだな!」



土地柄が、ニュー新橋ビル内の麻雀ゲームの比率は高め。



#### スタッフより

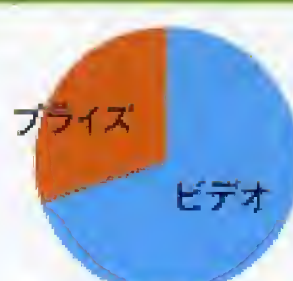
「麻雀格闘倶楽部5」と『ウイイレ2006』がイチ押しです。店内の雰囲気作りにも気を使っており、入りやすいお店だと自負しております。お気軽にご来店ください!

「ウイイレ」や「鉄拳5DR」などのビデオゲームもあり。

## 新橋でプライズと『MJ3』やるなら!

### アミューズメント ウイング

〒東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビルB1 26号  
☎ 03-3597-5678  
🕒 10:00~23:30  
🚗 無し



DB「ニュー新橋ビルの中では数少ない、プライズに強い店舗だ。『パワースマッシュ3』などボウリングゲームの対戦も盛んだぞ」  
ミスX「こちらでは『MJ3』が好評のようですね。各ステーションにハンガーが備え付けられているのもうれしいです!」



店内は、MJ3派のサラリーマンにぎわっています。



#### スタッフより

レトロゲームを扱うゲーセンが多いニュー新橋ビル内において、新作入荷率が高めの当店。『VF5』などの格闘ゲームも密かに人気です。ぜひ一度遊びに来てください。

ビル内の店舗の中でも屈指の広さを誇る。雰囲気も良好!

## 大人による大人のためのゲーセン

### アミューズメント ウイング2

〒東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビルB1 68号  
☎ 03-3597-5678  
🕒 10:00~23:30  
🚗 無し



ミスX「2号店は『麻雀格闘倶楽部5』に力を入れていますね。そのほかは脱衣麻雀やスロット系のビデオゲームとパチスロがメインという、特化したラインナップが特徴です」  
DB「タバコの紫煙やスーツが似合う大人の空間。こういうお店があってもいいよな(笑)」



「麻雀格闘倶楽部5」は10台設置。昼時や夕方方ににぎわう。



#### スタッフより

10代の読者にはあまり興味が無いゲームばかりかも知れませんが(笑)、酸いも甘いもかみわけた大人の方なら、楽しめること間違いなし! ぜひご来店くださいませ。

左右をUFOキャッチャーで囲まれた入口が目印だ。



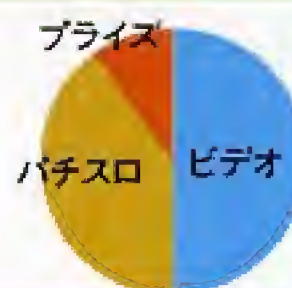
いやー、こんなに加齢臭漂う取材は、ゲセマポを担当して以来初めてです(笑)。小中学生はもちろん、大学生ですらほとんど見かけませんでしたよ! キッズ向けカードゲームに一度も遭遇しなかった取材は、本当に久々ですな。新橋界隈は有名なオフィス街&歓楽街だけに、土日より平日のほうがにぎわうというのも独特で面白いです。



若者もサラリーマンもよっといで!

## ゲームダイアナ

住所: 東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビルB1 58、65号  
電話番号: 03-3508-9803  
営業時間: 10:00~24:00  
無し



DB「新橋で最も『連発II』と『Z』の対戦が熱いゲーセンだ。『VF5』といった格闘ゲームの対戦台も多数設置されているぞ」  
ミスX「麻雀やパチスロゲームが主体のニュー新橋ビルの中において、ビデオゲームに力を入れている貴重なお店です」



対戦は、昼休み時や夕方以降が最も盛んだとか。



### スタッフより

ニュー新橋ビルは地下が熱い! 当店はお客様とスタッフによる、和気あいあいとした雰囲気自慢です。新橋へお越しの際は、お気軽にお声をおかけくださいませ!

同フロアに店舗は2カ所、こちらはプライズコーナーだ。

パチスロゲーマー御用達!!

## トップスター

住所: 東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビルB1 47号  
電話番号: 03-3508-9803  
営業時間: 10:00~24:00  
無し



ミスX「店内には『これでもか!』とばかりにパチスロゲームがズラリ! どれからプレイしようか迷っちゃいますね」  
DB「パチスロとレトロゲームのみという、ターゲットを絞ったラインナップだ。日本有数の歓楽街である新橋ならではの店だ」



『鬼武者3』や『大花火』などが人気のパチスロコーナー



### スタッフより

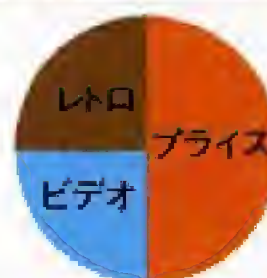
パチスロゲームとレトロゲームに興味があるという人はぜひ! ニュー新橋ビル内でも比較的静かな場所にありますので、まったくプレイできますよ(笑)。

店舗はビル内北側のエスカレーターを下った正面にある。

プライズのことならお任せあれ!

## ロイヤル新橋

住所: 東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル2F 220号  
電話番号: 03-3500-4121  
営業時間: 10:00~22:00 (金曜10:00~23:00 日祝日11:00~19:00)  
無し



DB「ビデオゲーム、麻雀、大型筐体、プライズなど、さまざまなジャンルをカバー。特にプライズの充実度は、ビル内でも1、2を争うな」  
ミスX「個人的には『ハイパーストII』が置いてあるのと、シューティングゲームが充実しているのがうれしいですね」



ビデオゲームはレトロ系がメイン。まったく遊びほう



### スタッフより

プライズは常に新製品を入荷しております! パズルゲームを主体とした、レトロゲームのラインナップが自慢ですね。ぜひご来店くださいませ!!

敷地の広さもニュー新橋ビル内で1、2を争うぞ。

懐かしのゲームに出会いたい……そんなときに!

## 新橋ゲームランド

住所: 東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル2F 221、222号  
電話番号: 03-3316-5631  
営業時間: 10:00~23:15  
無し



DB「レトロゲームとパチスロが主体だが、どちらも台数がハンパじゃないな……」  
ミスX「うわ『ダッシュ野郎』ですよ! あ、こっちはかつてVS筐体に入っていた『スーパーマリオブラザーズ』まであります!!」  
DB「お前の年齢でよくそれを知っているな」



懐かしのパズルゲームをはじめ、脱衣麻雀も充実です!



### スタッフより

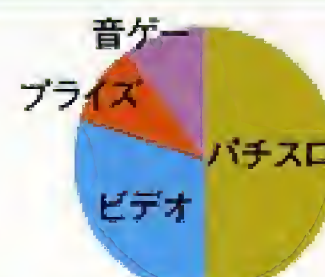
パチスロとレトロゲーム、どちらのラインナップにも自信があります。じっくり遊べるパズルゲームも人気が高いですね。皆さまのご来店を心よりお待ちしております!

店内はパチスロコーナーとレトロコーナーに分かれる。

メダルゲームと野球に強い!

## G-REC'S 新橋店

住所: 東京都港区新橋2-14-6 さちビル1、2F  
電話番号: 03-5511-8109  
営業時間: 10:00~23:30 土日祝日10:00~23:00  
無し



ミスX「1Fがビデオゲームとプライズ、そして音ゲー。2Fがメダルゲームと『麻雀格闘倶楽部5』という構成ですね」  
DB「年配のお客さんが多いためか、『ベースボールヒーローズ2』が満員御礼! メダルゲームの充実度も新橋一だ!!」



スタッフイチ押しメダルゲーム『G-ターフワイルド』



### スタッフより

『GIターフワイルド』では数々のオリジナルレースを開催中! また、新橋で『ベースボールヒーローズ2』が8台もあるのは当店のみです。ぜひご来店くださいませ!!

この看板が目印。駅から徒歩5分ほどの場所にあるぞ。

爆音轟く音ゲー天国!

## タイムマシン

住所: 東京都港区新橋3-20-5 第二エムワンビル1F & B1  
電話番号: 03-3437-1050  
営業時間: 10:00~25:00  
無し



DB「1Fは『ポップン』や『ギター』、『ドラム』などなど、音ゲーがズラリ! 音ゲーフリースクの間では密かに有名なお店だぞ」  
ミスX「B1にはビデオゲームとパチスロゲームがありますよ。『VF5』や『連発II』といった各種対戦ゲームがそろってます」



音ゲー好きのスタッフがいるだけあり、メンテもバッチリ!



### スタッフより

音ゲーは全台爆音で稼働中! 『beatmania II DX』は、あえて旧筐体にこだわるのが通ってます(笑)。年明けには大型カードゲームも入荷予定ですので楽しみに!

新橋付近で、最も若者が集うゲーセンだ(笑)。



当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております! 特に「山形」、「福井」、「鳥取」、四国の「徳島」、「香川」、九州の「宮崎」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でも構いませんので教えてくださいませ! あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、location@arcadiamagazine.com



# ARCADIA PRESENT

2007年  
1月31日(水)  
当日消印有効

※商品の発送は締め切りから1~2カ月かかることがありますのでご了承ください。

メーカー年賀状  
について

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのアルファベットを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が複数名居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

読者プレゼントは今月号166ページから掲載されている、メーカーからの年賀状と併せて応募できます。応募方法はアンケートハガキのプレゼント番号記入欄に希望する年賀状の番号と、プレゼントのアルファベットを記入するだけでOK(ただし当選するのはどちらか一方となります)。

※抽選は公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

A 悠紀エンタープライズ様ご提供



「アルカナハート」ポスター  
5名様

B エグゾースト様ご提供



B アルカナハート  
ラミカードセット  
5名様

C 【ベースボールヒーローズ】  
カードケース&アルバム  
3名様



D KONAMI様ご提供



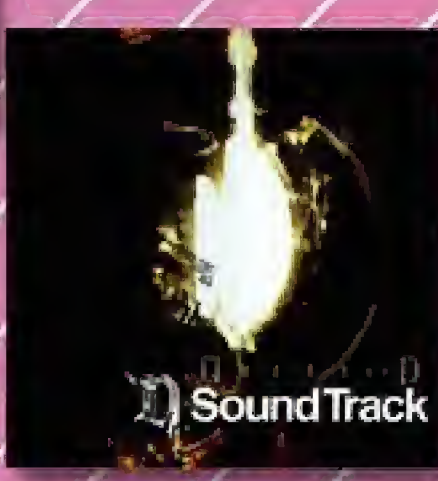
D PS2用ソフト  
beatmaniaIIDX12  
HAPPY SKY  
3名様

F 日本プロ麻雀連盟  
2007 カレンダー  
3名様

セガ様ご提供



G AFTER BURNER  
CLIMAX  
サウンドトラック  
5名様



H

Quest of Dサウンドトラック  
5名様

I 三国志大戦DS  
3名様



J 東京ジョイポリス  
バスポート  
5組10名様



K 新世紀エヴァンゲリオン エクストラ  
スクール水着フィギュア  
feat.ほよん・ろっくセット  
3名様

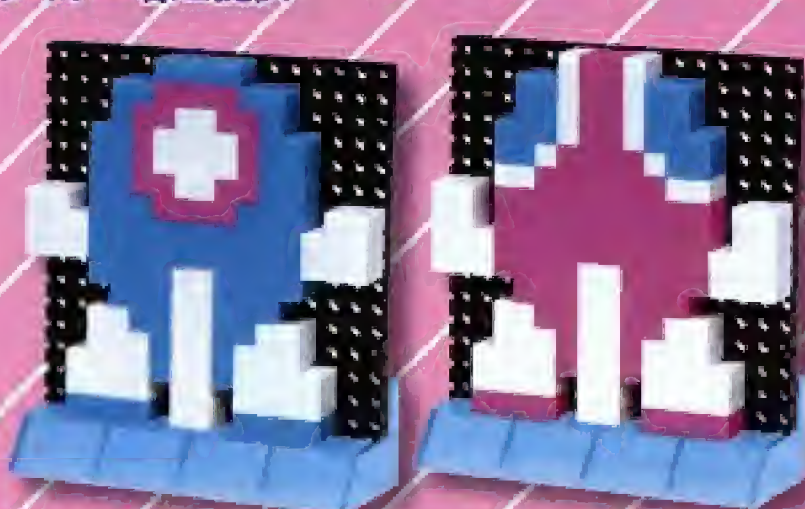
セガ・アークシステムワークス様ご提供



L 石渡太輔氏サイン入り  
ACORAE ポスター  
5名様

選べ、道をあけるか。くたばるか  
この画像には氏のサインは入っていません

タイトー様ご提供

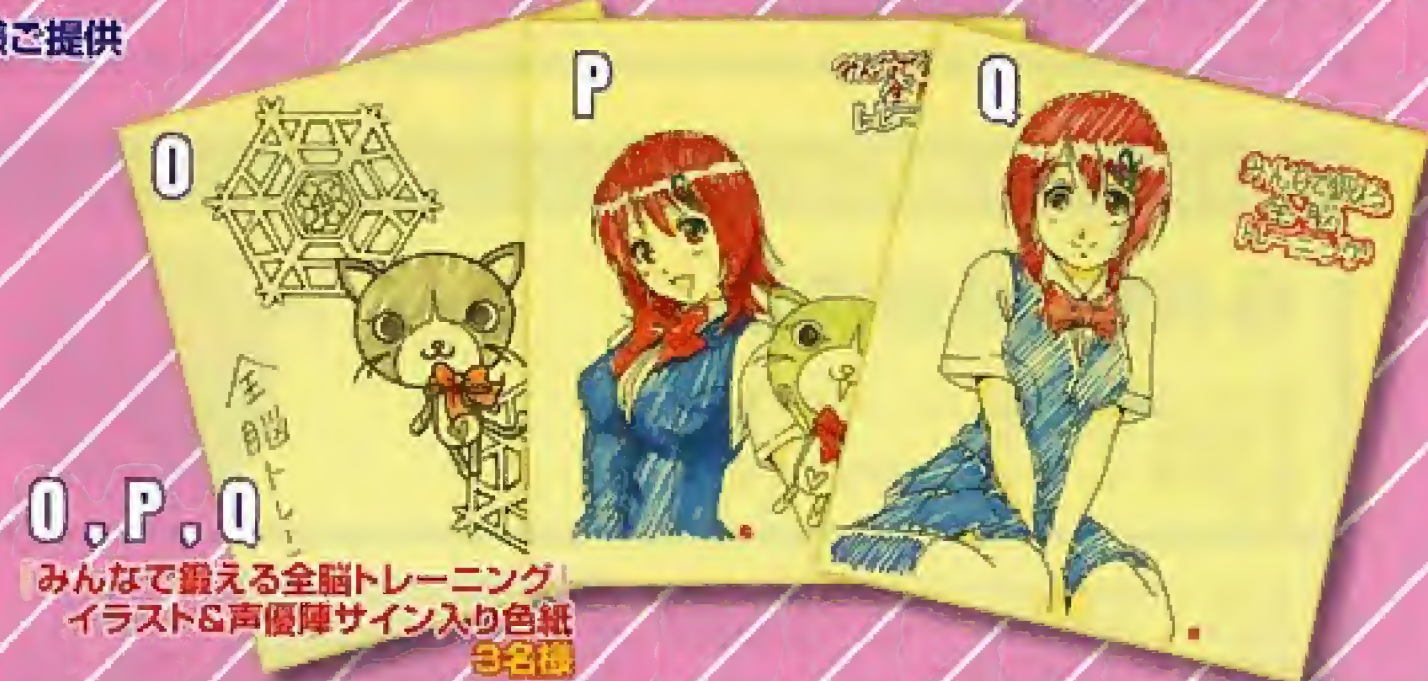


M キャッチザドッツ ツインビーセット  
1名様

ナムコ&バンダイナムコゲームス様ご提供



N ナンジャタウン バスポート  
5組10名様



O.P.Q みんなで鍛える全脳トレーニング  
イラスト&声優陣サイン入り色紙  
3名様

バンプレスト様ご提供



R 機動戦士ガンダムSEED DESTINY  
シチュエーションフィギュアセット  
2名様



S

ガンダムシリーズ  
カードビルダー  
オペレーター キーホルダーセット  
3名様

編集部提供



T アルカディア特製  
図書カード  
10名様

U プレイステーション2  
1名様



U プレイステーション・ポータブル  
4名様  
※色は選べません

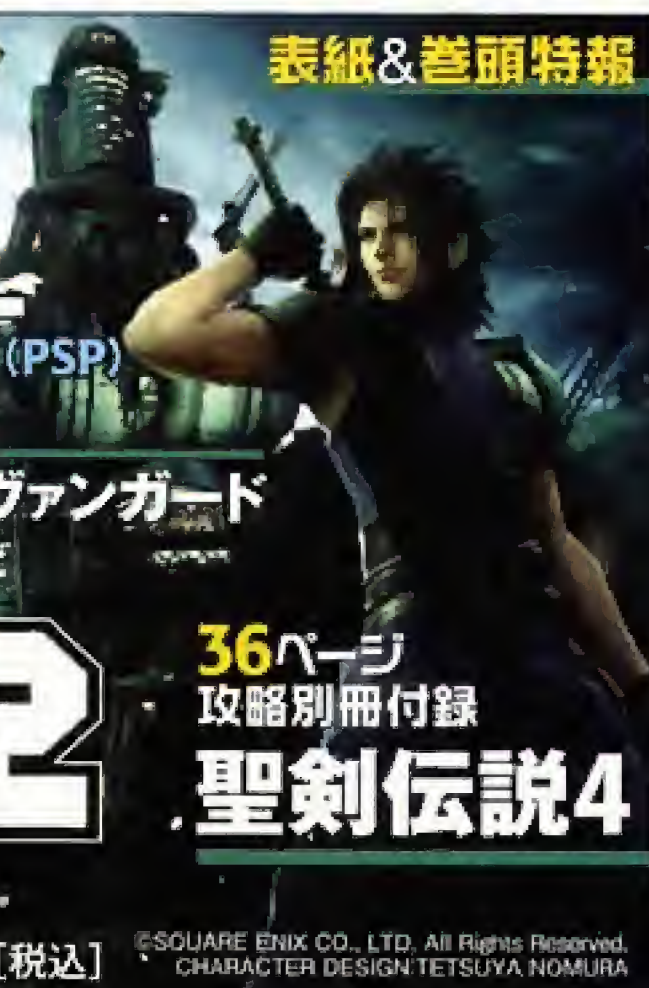


# ファミ通



史上空前 **382** ページ **36** ページ  
 ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス  
 聖剣伝説4  
 龍が如く2  
 ブルードラゴン  
 機動戦士ガンダムSEED DESTINY  
 連合 vs. Z.A.F.T. II PLUS  
 テイルズ オブ デスティニー  
 年末年始のお買い得情報はこれでバッチリ!  
**2006~2007 YEAR BOOK**  
 1/5・12合併号 好評発売中  
 特別定価 **380円** [税込]

# クライシス コア -ファイナル ファンタジーVII-



徹底攻略  
 ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード  
 龍が如く2 / サモンナイト4 など  
**ファミ通PSP2**  
 2007年1月5日・19日合併号 特別定価  
**590円** [税込]  
 好評発売中!!

表紙&巻頭特報  
**36** ページ  
 攻略別冊付録  
**聖剣伝説4**  
 © SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
 CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA

**ファミ通 デュエス ウェーブ**  
**DS wii**  
**7** 大付録  
 1. ポケモン ぜんこうかん 攻略本  
 2. てっかい ポケモン ポスター カレンダー  
 3. てっかい ポケモン マップ ポスター  
 4. ポケモン キャラクター シール  
 5. ポケモン ジョウゴウ 3かん シール  
 6. ポケモン ジョウゴウ 3かん シール  
 7. ゲーム マンガ本  
**2** 月号 **650円**  
 絶賛好評発売中!!

**ファミ通 Xbox 360**  
**ブルードラゴン**  
 30ページ総力特集  
 1. デッド オア アライブ エクストリーム 2  
 2. ロスト プラネット サバイバルブック  
 3. アイドルマスター プレミアムポスター  
 4. お姉ちゃんバラ vorteX & 地球防衛軍3 フェイスプレートシール  
**2** 月号 **好評発売中!!**  
 特別価格 **690円** [税込]

**DVD2枚組! 超絶ゲーム番組をフルボリュームでお届け!**  
**ファミ通 Wave**  
**LOST PLANET**  
 EXTREME CONDITION  
 ネットワークで遊びつくせ!  
 超良質アクションゲーム爆誕!!  
 最新ゲーム映像大量収録!!  
 アイドルマスター  
 ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード  
 ワールドサッカー ウイニングイレブンX  
 群雄割拠を制した覇者見参!!  
 三国志大戦2  
**絶賛発売中!**  
 特別価格 **1100円** [税込]

**ファミ通 攻略本!!**  
**ファンタシースター  
PHANTASY STAR UNIVERSE  
ユニバース  
パーフェクトバイブル**  
 好評発売中/A5判 定価1995円 (本体1800円+税5%)  
**ガンダムバトルロワイヤル  
コンプリートガイド**  
 好評発売中/A5判 定価1685円 (本体1600円+税5%)  
**.hack//G.U. Vol.2 君想フ声  
コンプリートガイド**  
 好評発売中/A5判 定価1575円 (本体1500円+税5%)  
 ファミ通の攻略本最新情報は <http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/>

**ファミ通 DX**  
**ゲーム情報を持ち歩こう!**  
 最新アプリゲーム情報満載  
 家庭用ゲーム情報も充実!  
 毎日更新 (土日祝日を除く)・月額315円  
 1. メニュー  
 2. メニューリスト  
 3. TV/ラジオ/雑誌  
 4. 雑誌  
 5. ファミ通IOX  
 6. EZトップメニュー  
 7. カテゴリで探す  
 8. ゲーム  
 9. 総合  
 10. ファミ通EZDX  
 11. Yahoo!ケータイ  
 12. メニューリスト  
 13. ケータイゲーム  
 14. ファミ通SIアプリ  
 QRコードでアクセス  
<http://www.famitsu.net/mobile/dx/access/>



# 勝率アップのためのステップアップ企画スタート！ 予選レポートもお届け！



今回はチーム戦の要である「落ちる順番の理論」を順序立てて解説。基本を把握して、状況によって立ち回りを変えられるようになる。前回に引き続き予選レポートもお見逃し無く！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T. II

■ジャンル：チームバトルアクション

■操作方法：8方向レバー+4ボタン

■発売日：稼働中(2006年6月下旬)

■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256(※)

※ SYSTEM246 機能のみを使用。

© 創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

## 初心者ステップアップ講座

ここでは「対戦で勝てない！」とお嘆きの初心者  
のために、チームとしての基本的な考え方を状  
況別にQ&A方式で解説していこう。

Text: モミア

### 撃墜される順番の重要性

#### Q 耐久力調整って有効なの？

チーム内の残り耐久力が偏ってしまうと、耐久力が少ない方を集中的に狙われる、いわゆる「片追い」に持ち込まれる可能性が高くなります。かといって、それを警戒して露骨に前線から下がってしまうと残った僚機が1対2の状態になり、一方的に攻撃を受ける不利な展開になってしまうでしょう。

そこで、チーム内の耐久力を同程度にそろえ、常に2機が前線で戦闘に参加している状態を作れば、少なくとも五分の状態で戦い続けることが可能になります。つまり「耐久力をそろえる」という行動は、自チームにとって「瞬間的な数値的不利」の

時間を抑え、逆に「瞬間的な数値的有利」の時間を作り出すことにつながるのです。

では、どの程度の耐久力差なら許容されるのでしょうか？ ダウンを奪う武器の有無や得意な距離などの違い、常に状況が変わることなどから100~200程度の差ならさほどの影響は出ませんが、200以上の耐久力の差が付くと、いよいよ危険信号といえるでしょう。最悪でも「撃墜されるタイミングをそろえられる」ように動きましょう。落ちる順序は中コスト+中コストだとほぼ同時。高コスト+低コストだと高→低の順に落ちるのが基本となっています。



敵の攻撃を受けるたびに残りの耐久力をパートナーに報告するのが理想。少なくともダウン中やフリーなときはしっかり報告していこう。



序盤で試合の2割は決まる。特に前衛機体がイキナリ200以上のダメージをくらうと連携しづらく、崩れたリズムを立て直すのは厳しい。



前衛と後衛が状況に応じて入れ替わる組み合わせは耐久力の調整が楽だが、得意な距離がはっきりと分かれている編成は……。



後衛(遠距離攻撃の得意な機体)の耐久力が少ななくても問題無い。むしろ後衛が先に落ちた方が、その後の援護が簡単にできる。

#### Q どうして低コスト側が先に落ちてはいけないの？

それは片追いの状況に持ち込まれたとき、機動力や耐久力の高い高コストの方が対応しやすいからです。また、復帰直後など、耐久力がMAXに近い状態でなら覚醒で攻められても覚醒発動で対応し、その後低コスト側が落ちれば、2回目の覚醒ゲージがたまる可能性が高いです。そのため、復帰直後からイキナリ押し切られて落ちてしまうという展開になりにくい……といった側面もあります。

逆に低コスト側は、高コストに比べて機動力や耐久力で劣る分、覚醒による攻めを覚醒無しで凌げる可能性が低くなります。その上、2

回目の発動が困難になるため、復帰直後から時間差の交互覚醒発動で攻められるだけで、かなり厳しい状態に追い込まれやすいのです。また、徹底して高コスト側が無視

された場合は、高コスト側の覚醒回数も1回が限度となり、チームの総覚醒回数が減ってしまいます。

機体によっては機動力や耐久力など、特定の部分で高コストに近い

優れた能力を備える機体もありますが、総合力で高コストを上回れるはずも無く……。こうした理由から、一般的には低コスト側の先落ちが危険とされているのです。



元の耐久力が低いので、高コストと一緒に行動するよりも、序盤からやや引き気味に立ち回った方が安定した結果が見込める。



低コスト機でも、耐久力が高くて2回の覚醒発動が可能なゾノや、変形時機動力の高いムラサメなどは、先落ちした場合のリスクが低めだ。



特に「敵を1機ずつ撃墜して優位に立っているときこそ、敵側の覚醒ゲージがたまっているため、先落ち後の猛攻がすさまじい。



今回の記事はコスト450+450や560+420、590+280といった「1機ずつ撃墜されてもわずかに自軍の総コストが残る」といった組み合わせを前提に解説しています。コスト590+200や420+280といった複数回落ちてもいい組み合わせや、590+450や590+590といった特殊な組み合わせは対象になっていないことをご了承ください。



## 1機落ちた後の考え方

### 先に落ちてしまった機体はどうすれば？

一度撃墜されて復帰した直後は回避を最優先にして、敵機からいったん離れましょう。その後に攻撃を仕掛けるとしても、レーダーや目視で自機の安全を確保してから行動に移るのが基本です。安全確保のために大きく距離を取る場合が多いので、遠距離から強力な攻撃ができる機体ほど、その後の援護が簡

単になります。接近しても被弾しない自信があるなら攻めても問題無いのですが、2機同時に狙われたり覚醒を使われたりする可能性が高いことは念頭に置いておきましょう。

かといって逃げてばかりでは、僚機が2機に狙われても何もできないので、ある程度はこちらに注意を向けさせる必要があります。理想はノ



復帰後はあくまで「自機がダメージを受けないこと」が最優先。逆にいえば、それさえできるならいくら攻めても問題は無い。

ーダメージで敵機を引き付けつつ、僚機に思う存分戦ってもらうことです。ここがプレイヤーの腕前の見せどころになりますが、どんな事故から

ノーダメージで立ち回る自信が無い人はおとなしく回避に専念。だが有効な遠距離攻撃があるなら、比較的安全に戦闘に参加できる。



大ダメージにつながるか分からないため、復帰後はまずダメージを受けないことを優先しておくのが、安全な考え方になります。

### 僚機が先に落ちた場合は、自機もすぐに落ちた方がいいのでしょうか？

長時間粘っているとそれだけ僚機が片追いされやすく、早めに落ちてしまった方がいい、という場合が多いのは確かです。ですが、無闇に特攻して撃墜されてしまう展開は非常にもったいないといえます。「僚機への片追いを防ぐこと」を優先してさえいれば問題無いので、自機がダブルロックオンされている状

態なら、僚機は片追いされていないわけですから、無理に突っ込む必要はありません。

また、個別に狙われている状況では、僚機をロックオンしている敵機を優先して攻撃し、僚機が完全に片追いされている状況では、なにより構わず攻めて僚機の安全を確保するという動きが効果的です。

なお、敵機を追い掛ける際ですが、直線的に追い掛けるとイタチゴッコになりやすいため、僚機の指示を仰いで進行方向に先回りするように動くように心掛けることが大事です。僚機の安全を最優先に考えた上で、残りの耐久力で敵機に攻撃をどれだけ当てられるかが課題となる場面ですね。



先に落ちた側が高コストでない限り、残り耐久力次第で役割が入れ替わることに注意。

### 一度落ちて復帰した敵を狙うのが有効なのですか？

正確には、先に落ちた敵機がコスト560や590といった「2回落ちると戦力ゲージが0になる機体」でない限り、まだ落ちていない機体と既に一度落ちた機体の耐久力をそろえることが有効な攻め方になります。

そして、理想となるのは同時撃破で一気に勝負を着ける展開です。そのため「一方をひたすら狙って撃墜」という形よりは、両方の機体を

いつでも撃墜できる耐久力にまで追い込む方が有効だといえます。

ただし、単純に交互に狙うよりも、数的優位を作れる場面ではその形を優先した方が安定した結果が期待できます。例えば敵機を1機落とした直後の状態で、逃げようとする復帰直後の機体を無理に追い掛けるよりも、まずは残った機体を2機がかりでいつでも落とせる耐久力まで

削った方がより安全なのです。その状態にしておけば安易に覚醒が発動できない（一瞬で落とされる可能性が高い）ため、先に落ちた機体に対して覚醒を交互に使用して大ダメージを狙うのが有効です。

まとめると、1機を残し耐久力わずかにして可能な限り残し、先に落ちた機体には覚醒を使って落とすにいくのが有効ということになります。



先に落ちた機体がコスト560以上の機体であれば、耐久力をそろえる必要は無い。2機がかりで一気に攻め立てよう！

## 片追いから逃れるために

### 敵機に追われた際の上手な逃げ方ってありますか？

単純に敵機から離れて遠くへ移動することが一般的な逃げ方ですが、作戦エリアが限られているため、安直な逃げ方ではすぐにエリアの端へ追い込まれてしまいがちです。そのため、四角い作戦エリアの角の方へ入り込まないように、円を描いて移動するのが基本です。

ただし、進行方向が特定されやすいため、敵機に挟まれる前に僚機の援護を呼びましょう。単純に敵機を追い掛けてもらうのではなく、先回り

してもらって合流できるように指示を出しておく、より効果的です。

追い掛ける側としては、「常に作戦エリアの中央側へ背を向けた状態」で境界線へ追い込む動きが効果的なことから、完全に追い詰められる前にエリアの中央へ入り込むのが理想的な動き方です。僚機の援護をきっかけにしたり、大きな障害物をうまく利用したりして、常に外側と内側の入れ替えを狙っていきましょう。

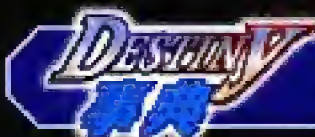
また、僚機が撃墜された直後など、迅速な援護を期待できない状況では、高飛び（垂直方向へ上昇し、滞空する行動）による時間稼ぎが有効な選択肢となります。



目視も重要だが、逃げる際にはレーダーを意図して僚機に援護の指示を出す。つ



直線的に逃げると作戦エリアの境界線（ゲーム中ではオレンジに描かれたライン）にぶつかるため、上図という黄色い円内を回るように移動するのが基本だ。追い付かれる確率の高い赤い部分に追い込まれる前に、いかにエリア中央へ移動するかを考えて実行しよう。もちろん僚機と合流するのが最大の狙いになる。



片追いからの逃げ方補足:敵機に片追いされている状況で覚醒を発動された場面や、近くで硬直時間をさらけ出してしまうような場面では、ダメージを受ける前に覚醒発動を優先しよう。スピード覚醒なら「逃げブーストダッシュ>振り向き射撃」×n>着地振り向き射撃>逃げブーストダッシュ……」という逃げ方が強力。パワーやラッシュ覚醒では「高飛びしつつ射撃を連射する」のが有効だ。



# 『連ザⅡ』小ネタ+コラム

今回は今まで紹介していなかった面白いテクニックを取り上げてみた。見た目が面白いので、一度ぜひ試してほしい。予選レポートも必見だ!

Text: タンカー ヒー

## バルカンでビーム兵器を反射!?

実用性が低いためにあまり使用するチャンスは無いが、面白いテクニックを紹介しよう。

アカツキ(オオワシ装備)のサブ射撃のバルカンには、あることをすると特殊射撃のヤタノカガミと同様にビーム兵器を反射させることができる。やり方は簡単で、ビーム兵器とバルカンが接触する寸前にヤタノカガミを入力するだけ。これでビームとバルカンが接触するとビームをロックしている相手へ反射させることができるのだ!!

実戦で狙いやすいのは、フリーダムと対峙したとき。特に開幕など、遠距離ではグリーンホーミングを使ったバラエーナを撃ってくるものが

非常に多いので、先にこちらがバルカンを適当にばら撒いてバラエーナを待とう。バルカンとバラエーナが接触しそうになったら、ヤタノカガミを使用して反射を狙おう!!

もしタイミングを見誤って、バラエーナが自分に飛んできてしまった場合には、慌てずにヤタノカガミを継続させてバラエーナを跳ね返してしまおう。焦って解除してしまうと、硬直にバラエーナが当たりやすいので注意。また、毎試合これを狙うと相手も感付いてしまうので多用は禁物。しかし、実戦で決めればギャラリーを沸かすことができるこのテクニック。覚えておいて損は無い。



バルカンが目にある状態でビームを撃ってしまうと……



目の前でビームが跳ね返ってくる! 何が起ったのかと相手は混乱するかも?

## ゲーセン爆走記

### 突発コラム番外編

このゲームを体感で語る人には興味がありません。こんにちは、タンカーです。

今まで『連ザⅡ』のさまざまなデータを出してきたワケですが、その過程で一番感じたのが、体感ではアテにならないということです。体感だと、どう考えてもスピードの遅い機体が実は速かったり、威力が高いと思っていた格闘が実は低かったりなどなど、驚きのデータがいくつもありました。いまだに体感のデータのみを信じているプレイヤーが多いようなので、12月7日に発売されたPS2版できっちり調べてみるというのでしよう。



きっちり調べたデータは体感とかなり異なるものが多い。自分で調べてみよう。

さて、全国大会の予選がほぼ終了し、決勝も間近となりました。予選突破したプレイヤー、当日予選(?)を狙うプレイヤーなどたくさん居るとは思いますが、そろそろ追い込みに入ったでしょうか?

ストライクノワールやランチャーストライクといったお手軽で強い機体が居るのですが、それに目を奪われずに自分に合った機体を選んで優勝を目指してほしいですね(まあ俺は使いますけどね……)。

優勝する機体予想を書こうと思ったのですが、もうスペースがありません。……大穴はアカツキ(オオワシ装備)だ!!



地味だが安定するアカツキ(オオワシ装備)が大会の上位に食い込むと大予想!

## 全国大会予選レポート 12/3 アルファステーション

東京・大久保のアルファステーションで『連ザⅡ』の全国大会予選が行なわれた。参加したチームは24組で、ABCの3ブロックに分かれてトーナメントで争われた。それぞれのブロックで勝ち残った3チームは、リーグ戦で決着を付けるルール。

ストライクノワールは使用が禁止されていたため、今大会で多かった組み合わせは、主にプロヴィデンスやフリーダムを主力としたもの。先月のプラサカブコン吉祥寺の予選で多かったアカツキ(オオワシ装備)はほとんど居なかった。注目の新機体ではムラサメ(バルトフェルド機)の人气が高かった

のに比べ、アカツキ(シラヌイ装備)の人气はイマイチ。

優勝チームは、フリーダムとムラサメ(バルトフェルド機)のコンビ。彼らの勝因は、序盤から相手の動きを封じ、得意の射撃戦で大きなアドバンテージを得る。そしてそのアドバンテージを最後まで守り切ることができたことだ。予選中のランチャーストライクとの対決時も僚機と一緒に集中攻撃することで、大きなアドバンテージを得て、その勢いで勝利をつかんでいた。

ランチャーストライク対策ができてこのチームの全国大会での動向に注目したい。

『連ザⅡ』の大会をよく開催しているアルファステーションの全国大会予選をレポート!



グリーンホーミングを利用したサブ射撃の追尾性能が高く、敵機に多くヒットさせたことが勝負を決めた。敵機の動きをうまく制限していた。



僚機の援護や、敵機ヘトドメの一撃を与えるために変形中の格闘を多用していた。確実に命中させることができたからこそ、安定した勝利をつかむことができたのだ。



# 最新チーム考察

最後のシークレット、アカツキ(シラヌイ装備)、ムラサメ(バルトフェルド機)が解禁され、総勢74機体が出そろった。そこで、隠し機体を絡めた新しいチーム構成を考えてみた。

Text: ニクマン

## アカツキ(シラヌイ装備)を絡めたチーム

単体での強さよりも、チームでの強さが光るアカツキ(シラヌイ装備)。チーム戦での立ち回りを学ぼう。

### チームでの役割

まず気を付けなければならないのは、「アカツキ(シラヌイ装備)でタイマンをしないこと」だ。落下速度が速いため、同コストの機体と戦っても、まず負けると思ってい。常に僚機と一緒に戦うことを心掛けよう。

立ち回りとしては、序盤戦はこまめにビームバリアを張っておくこと。そうすれば、余計なダメージをくらわずに済む。リードを奪ってじわじわとペースを握っていこう。

僚機との耐久力の差ができてからは、立ち回りを変える。アカツキ(シラヌイ装備)の方が耐久力が多

い場合は、ドラグーンを自機に展開して接近戦を挑もう。逆の場合は、ビームバリアを張って僚機に前に出してもらい、アカツキ(シラヌイ装備)は下がって援護に徹しよう。覚醒は、残弾数が少なくなつてから使うのがベストだ。



欠点となる移動面はフステよりもブーストダッシュを基本にしよう。

### 僚機には何を選ぶ?

まずは、コスト560と組みやすいコスト420の機体から候補を挙げてみよう。

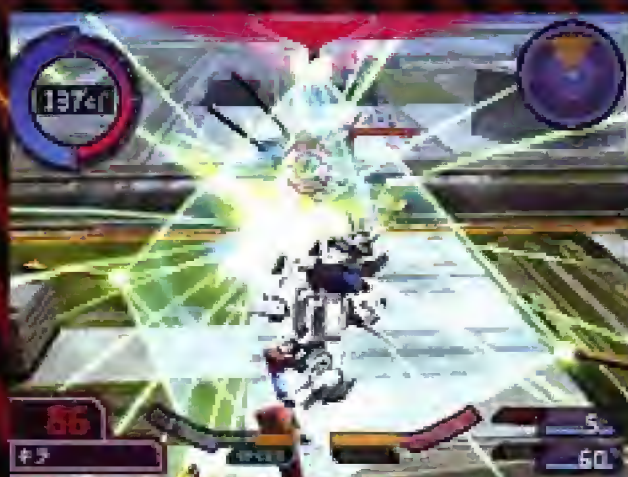
ラゴウやムラサメ(バルトフェルド機)のように、敵機と離れた距離を保ちながら戦う機体よりも、ストライク(ビームライフル装備)やデュエルのように、アカツキ(シラヌイ装備)と一緒に前線に出て戦える機体を選ぶのがオススメ。

機動力に差があるので、お互いが離れ過ぎないように戦うのがコツ。低コスト機は常にフォローでき

る位置で戦おう。

また、多少コストがもったいないが、最高コスト590の機体と組み合わせるのが面白い。特に強力なブーストダッシュ格闘を持つストライクフリーダムとのコンビがオススメ。ビームバリアを展開すれば、射撃による迎撃を気にすること無くブーストダッシュ格闘を振り回せるからだ。

ただし、アカツキ(シラヌイ装備)が片追いされると厳しい展開になってしまうため、ストライクフリーダムに負担が掛かり過ぎるのが難点。ネタの域は出ないが、型にはまれば強力だ。



格闘性能の高いストライク。ビームバリアを展開すればプレッシャーを与えられる。



ビームバリアを張ったストライクフリーダムが襲い掛かる。これは強烈だ!

## コスト560+コスト420のチーム

現在主流のランチャーストライクとストライクノワールに対抗するため、コスト560と420のコンビを解説。

### プロヴィデンスを軸に

無法な強さを持つ特殊格闘・対艦バルカン砲がうなるランチャーストライクと、グリーンホーミングを最大限に活用できるストライクノワール。このチームに対抗するには、ドラグーンによる全方位攻撃を持つプロヴィデンスをチームに入れるのが有効だ。

プロヴィデンスが中距離でのタイマン状況になれば、上記の機体はもちろん、ほかの機体にも打ち勝てるぞ。接近戦になると不利なので、近付かれないように低コストの機体がフォローしよう。

同じようにレジェンドも候補に挙がる。機体性能はレジェンドの方が高いが、最高コストな分僚機の性能には不安を感じる。コスト420の機体と組みやすいプロヴィデンスの方が安定して戦える。



ドラグーンがあれば、タイマンに強いランチャーストライクとも有利に戦える!

### 僚機の候補

プロヴィデンスの僚機はコスト420の機体がベスト。有力候補はムラサメ(バルトフェルド機)とシグーの2機だ。

シグーのマシンガンは、プロヴィデンスの天敵、カラミティなどのバズーカを持っている機体に対して非常に有効。また、接近しようとする敵機を迎撃するのに使いやすいぞ。プロヴィデンスの弱点を補って安定した戦いができるが、一度接近されると切り返すのが難しい

のが欠点となる。

ムラサメ(バルトフェルド機)の場合、機動力を生かしたヒット&アウェイで戦うのが強い。変形でミサイルをばら撒きながらプロヴィデンスのそばに戻ってくれば、敵機の足並みを崩しつつダメージを与えられるぞ。また、接近されても距離を離しやすく、片追いに対応しやすいところもいい。

苦手な機体には対処しづらいものの、それ以外の相手には一方的に勝てるほどのポテンシャルを持つ組み合わせだ。



シグーならカラミティはお手のもの! マシンガンなら実弾兵器を消しながら攻撃できる。



変形を使いこなせるかがカギ。機動力で敵機をほんろうしよう!



プロヴィデンスの苦手な機体は、カラミティやジン(大型ミサイル装備)などダウンを奪いやすい武装がある機体。ムラサメ(バルトフェルド機)はプロヴィデンス以外の機体と組んでも活躍できる優秀な機体。練習して損は無いぞ。





三国志大戦2 Ver.2.1 若き獅子の鼓動

■メーカー：セガ

■ジャンル：リアルタイムカード対戦

■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール

■発売日：2007年1月下旬稼働予定

■使用基板：Chihiro™

80～82ページはプレイヤー待望のカード追加バージョンである1月下旬稼働予定のVer.2.1情報をお届け！83ページからは、Ver.2.01とDS版の情報だ!!

Text:fan114 (計略変更点一覧、計略範囲変更点、デッキ評価、コラム)  
カイゼルちくわ (武功・計略ロック、新武将紹介、インタビュー、銅雀台)

## アルカディアだけのマル秘情報!



166ページから掲載している年賀状の中に、なんと『Ver.2.1』で登場する新人物が!! 周りのメンツを見るにあの二人の娘さんか!!

全体的に下方修正! 新Ver.は立ち回りがキモか!?

## 計略変更点一覧

既存の計略でいえば、全体的に計略の効果が押さえられている傾向にあるVer.2.1。既存計略の変更点は今の内に頭にたたき込んでおこう!

“Ver.2.01で排出される武将カード”の計略変更点

計略名	変更内容
複数勢力共通計略	
落雷系計略	落雷ダメージにランダム値の追加
水計	効果範囲やや縮小
封印の計	効果範囲やや縮小
魏	
玄妙なる反計	効果範囲やや拡大
攻守自在	効果時間調整 強化時の効果時間短縮 妨害時の効果時間若干延長
神速の号令	効果範囲やや縮小 効果時間若干短縮
刹那の号令	効果範囲若干縮小 効果時間若干短縮
大水計	範囲縮小
覇者の求心	効果範囲やや縮小
悲哀の舞い	効果時間調整
蜀	
一騎当千	武力上昇値+7→+6
石兵八陣	効果範囲拡大
八卦の陣法	効果時間やや短縮
劉備の大徳	効果範囲やや縮小 効果時間若干短縮
呉	
赤壁の大火	効果範囲やや縮小
天啓の幻	効果範囲やや縮小 効果時間若干短縮
麻痺矢の号令	効果範囲やや縮小
若き王の手腕	効果範囲やや縮小 効果時間短縮
我が屍を越えよ	効果範囲若干縮小 効果時間やや短縮

計略名	変更内容
涼	
暗殺の毒	効果範囲やや縮小
人馬の号令	効果範囲やや縮小 効果時間やや短縮
西方の乱	武力上昇値+4→+3 兵力回復減少
全軍突撃	効果時間やや短縮
猪突猛進	武力上昇値+6→+8
天下無双・改	効果時間やや短縮
暴虐なる覇道	城ダメージ値やや減少
袁	
隙無き攻勢	効果範囲拡大 効果時間短縮 効果終了時の士気上昇が最大で「4」に
栄光の号令	効果時間短縮
他	
大風	大風中の火計ダメージ上昇値減少
神医	効果時間やや短縮
巨象猛進	武力上昇値+7→+10
降雨	降雨中の水計、落雷ダメージ上昇値減少 水計系、落雷系の必要士気減少値が1に 火計のダメージ減少値低下
毒泉の計	効果時間短縮
南蛮王の号令	効果範囲やや縮小

### 兵法の変更点

神速の大攻勢
武力上昇値+2→+1

### 特技の変更点

復活×3
復活時間10秒→9秒

※変更の度合いは「大<無印>若干>やや<小>」。

※上記のリストはあくまで「計略」自体の変更点であり、戦器調整による効果変更は含まれておりません。

Ver.2.1の計略変更は、Ver.2.01で猛威を振るった号令計略を中心に行なわれている。「刹那の号令」や「我が屍を越えよ」など、ほぼすべての号令が効果時間短縮&効果範囲縮小となっている。範囲縮小については、計略ロック機能(右ページ固み参照)が追加されているので、そのあたりも折り込んでのことと思われる。

号令系で最も注目したいのは「隙無き攻勢」の弱体化。士気上昇が最大4までになり、現状主流となっている多くの部隊にかけ、士気を増やしながら攻め上がることができなくなった。デッキの再編、立ち回りの再検討が必要となるが、デッキ構成、戦い方次第でいろいろな可能性を秘めている1枚

であることには変わらない。

また、「西方の乱」の武力上昇値が減少し、兵力回復量も減少したため、「西方の乱」で守り切る戦法は難しくなった。「封印の計」も効果範囲が縮小されたので、人馬デッキは厳しいか。

「赤壁の大火」や「大水計」といったダメージ計略の範囲も縮小。逆に「玄妙なる反計」が範囲拡大されたので、簡単にダメージ計略を通すのは難しくなるだろう。「落雷」、「守護の剛雷」はダメージ値にランダム値が付加された。1本ずつにランダム値が加わるのか、3本すべて共通で加わるのかが気になる。

「暗殺の毒」も範囲が縮小されているが、問題無さそうだ。「退路遮断」は変更されていないので、「毒

遮断デッキ」はまだいけるだろう。「暴虐なる覇道」は被城ダメージ値減少と上方修正。再び活躍の機会が訪れるかも。

「降雨」は天候変化による水計系&落雷系の士気減少値が1に。また、降雨中の水計系&落雷系のダメージ上昇値と火計のダメージ減少値が減少している。降雨落雷デッキはさすがに厳しいか。

兵法は「神速の大攻勢」の武力上昇値が下がった。兵法そのもののポテンシャルが高く、現状から考えるとちょうど良い感じだ。効果時間はそのままなので突撃を駆使すれば問題無いだろう。

特技の変更点は孟獲の復活×3のみ。今まで以上の速さで孟獲が城から出てくることになる。



# 計略範圍變更點

ARCADIA 081





関興



張苞



曹丕



辛憲英



陸遜

## Ver2.1は若き英雄たちが多数登場！

Ver2.1で追加、イラスト・能力変更される武将の何名かが、カットイン画像のみだが公開された！能力は不明だが、彼らが「三国志」の物語でどのような活躍をした武将なのかを解説するので、ぜひその能力を予想してみたい。

「関興」は関羽の三男。荊州で父と兄・関平が討たれた際には戦列を離れていたため生き延び、その後関羽の仇討ちに出陣した劉備の下へ馳せ参じて先鋒を勤めた武将。その際に張飛の息子・張苞と先鋒を競って武芸比べをし、空を飛ぶ雁を弓矢で射落としてみせた。

「張苞」は張飛の嫡子で、関羽の仇討ちを目の前にして暗殺された父の無念を晴らすべく劉備軍に加わった武将。関興との武芸比べの際に勝負が付かなかったところを、劉備の計

らいで年長である張苞を兄、関興を弟とする義兄弟の契りを交わし、その後の北伐でも関興共々、父親の勇名に恥じない活躍を見せた。

「曹丕」は曹操の跡を継ぎ、魏帝となった人物。排出停止の[C]曹丕の解説文にもあるように、内政の手腕や、文人としての業績が後世に伝えられる文帝であった。戦では呉への侵攻を陸遜に何度もあしらわれるなど目立った業績は無いが、新カードではいかに？

「辛憲英」は後期の魏に生まれた才女。父は司馬懿の参謀で、司馬懿はおろか諸葛亮さえその才を認めたといわれる。辛憲英自身も抜きん出て聡明な人物で、司馬懿が時の権力者・曹爽に対してクーデターを起こした際には、曹爽に仕えていた弟に的確な指示を与え、処刑を免れる助けになったという。

## 新たなる呉の礎 陸遜が号令持ちに！

「陸遜」は【R】版の解説の通り、夷陵で劉備軍を撃退し、さらにそのスキを突かんと侵攻してきた魏軍をも取って返して撃退した、周瑜、呂蒙亡き後の呉を代表する智将。イラスト

を見るに、その後大都督（後に丞相）としての貫禄が備わったころの姿のようだ。今回はその計略の写真も入手！この計略は……呉の最終兵器になるのか？



新陸遜は、なんと必要士気6のため号令計略持ち！ミニマップの計略対象フラグを見る限りは、自己を中心とした範囲か、戦場に居る呉の全部隊が対象になる可能性がある。発動までのタメ時間と、効果時間が気になる。ほかの計略との相性が抜群に良さそうだ。



写真は新陸遜と恐らく【UC】轉当、【UC】孫桓、【R】孫策、【C】丁寧のデッキ。陸遜以外が新カードではないと仮定すると、横が2枚あることから陸遜は特技「防相」持ちの槍兵でコスト2.5以内と思われる。また、「孫呉の大号令」効果中だとするとその上昇武力は+7……。壊れ？



## デッキ評価あれこれ

## 三人の皇帝が語る 流行デッキの強さ

Ver2.1 の稼働が見えてきたところで、Ver.2.01 の総括としてデッキ評価をしてもらう今回の企画。参加者は三国の皇帝、魏皇帝(取材時)黄金の隼、蜀漢皇帝荀銀 STO、本誌ライター呉皇帝 fan114 の三名。

デッキ評価については、そのデッキのポテンシャルを最大限に引き出したときの強さを前提に話している。その上で、ほかのデッキと比較検討し、上位のデッキを導き出したのでここで紹介しよう。

デッキ評価に私情は挟まないことを約束した上での比較検討だったが、同席した担当編集は、確かに強いけど、隣の柴が青く見えているだけじゃないの？ なんて思ったとか。それをうっかり口に出したら、この三者にその理由を乱れ撃ちのごとくまくしたて

られました。そうなるともう「そうですか」としか言えません(笑)。

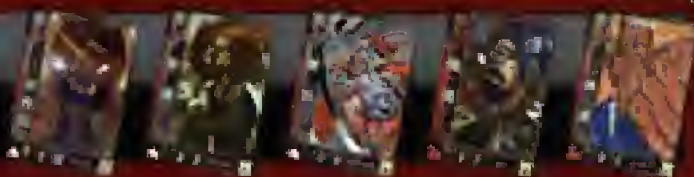
その結果、Ver.2.01における強デッキの傾向は、(あくまで彼らレベルの目線で)扱いが比較的やさしい屍、袁単、天啓など極端に強い集団的武力押しができるもの、また、複数の比較的強い計略を持っているものが挙げられた。

そんなこんなで、彼ら三人が検討しあった結果、導き出してくれた強いデッキを実際に自分で使ってみてはどうだろうか？



かなりまじめに話し合ってくれたお三方。正直  
目線が上過ぎたかも……。

## 5枚攻守自在

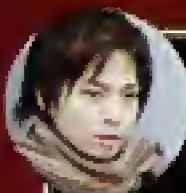


最近増えてきたデッキ。キー計略の「攻守自在」は、その名の通り攻めにも守りにも十分な効果を発揮するが、多用するのは「攻」（強化）の方だ。武力上昇は+4と、ほかの英傑号令と比べると物足りないが、槍兵が迎撃を受けない程度の絶妙な速度上昇効果も付加されるため、十分な強さを発揮する。効果時間も通常の号令に比べると長い方で、先に発動させても効果時間で負けることが少ない。

また、デッキに入る武将の強さも目立つ。【UC】程μが入っているので、武力と速度を上げて「反計」でけん制したり、武力で劣る場合は【R】曹仁の「刹那の号令」でさらなる強化をして対処。士気がたまれば「攻守自在」の2度がけや、敵味方それぞれに1回ずつかけられる。

弱点は落雷と象兵。水計や火計系には部隊を分けることである程度対処できるが、「落雷」は範囲上どうしても数部隊入ってしまう。「攻」

をかける場合にも部隊を集める必要があるため、そこを「落雷」で狙われ、[R]典章や[R]案進に落とされるとゲームセットに……。また、使用人口は少ないが、象単デッキなどを相手にする場合、象兵を槍兵で倒すのが難しいため、典章と程μが機能しにくい。騎兵は中武力が中心なので、どうしても防ぎ切れずに攻城を許してしまうことが多い。攻めに関しても象兵の守りに阻まれ、槍兵の攻城を入れるのが至難の業で、城ダメージを取り返すのが難しくなる。



黄金の筆が  
申し上げますっ!

前バージョンで猛威を振るった暴虐に酷似した計略「攻守自在」は強力。デッキポテンシャルは隙無き反計に劣らないと思うが、プレイヤー次第でそれ以上にも、それ以下にもなる。

## 参加者はこいつらだ！



黄金の隼



荀銀STO



fan 114

第2回全国大会予選では、全国で最も通過するのが難しいといわれていた関東Cエリアをトップ通過するなど、実力は本物。また、現バージョンでは、無理だと言われていた魏単での皇帝即位を果たした大都督。

毒舌だが言うことは  
当たってる(笑)。

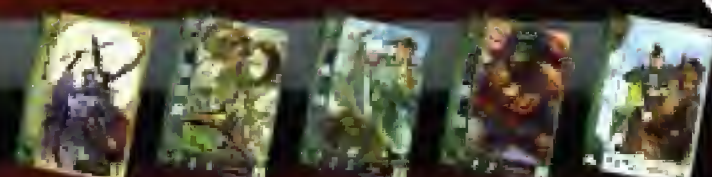
初の全国大会を若干16歳という若さで制し、称号“大軍師”を手に入れた男。先の第2回全国大会でも見せた通り実力は折り紙付きで、最近の玉璽大会でも鬼才を取るといふ大活躍を見せた。本人がいうには、

「称号マニアになる」  
とのこと(笑)。

本誌ライターも務めており、全国でも初の呉単で皇帝に到達した元五虎将(笑)。日々厳しい状況になっていく好きな魏4の未来を常に憂いているのかと思いきや、さまざまなデッキに浮気しては普通に楽しんでいるお気楽な君主だw

□癖は「やっぱり」

## 5枚八卦

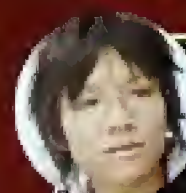


はやり始めた時は4枚デッキが多かった八卦デッキだが、周囲のデッキ情勢、バランスが考慮され5枚デッキの方が多く使われるようになった。もちろんこのデッキの強さは「八卦の陣法」の汎用性の高さにある。主に使うのは2体、3体がけ。ダメージ計略や、強力な妨害計略を警戒する場合には2体がけ、それら以外なら武力が上がり兵力も回復し続ける3体がけで攻め込む形となる。効果時間が非常に長いため、先がけしても問題無く、3体がけで敵の号令とぶつかり合い、武力で負けていても回復量でカバーできるのだ。

また、[R] 姜維の「挑発」や [UC] 張飛の「大車輪戦法」を使った立ち回りも非常に強力。さらに士気が 12 たまった時は無類の強さを発揮する。厄介なダメージ、妨害計略に対して 2 体がけ+3 体がけ、いなければ 3 体がけ×2 で強力な攻めを展開できる。

士気の少ない序盤も強く、伏兵と姜維の募兵を生かして攻め込むことも可能だ。

弱点となるのは高武力弓と強力な号令。デッキ的には5枚呉バラや屍デッキ。前者は[R]周瑜や[R]甘寧の射撃がかなり厄介な上、槍兵も居るため、騎兵による弓集めもしづらいので、苦戦を強いられやすい。後者は魅力を生かした序盤の号令がかなりツライ。開幕以降のぶつかり合いでも不利がつく上に士気差も生まれてくるので、どうしても攻め切れない。

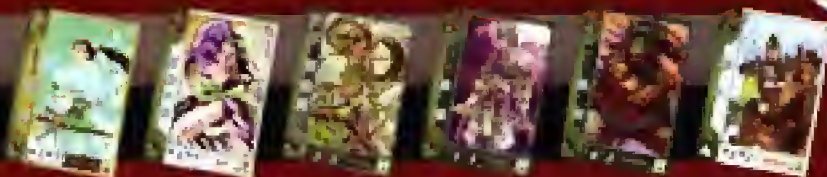


荷銀STOが  
申し上げますっ!

5枚八卦バランスのいい  
デッキですね。と・く・に！  
三体掛け!! 回復しながら  
武力+3！ しかも重ね掛  
け可能。甘皇后もこれ位に  
して下さい(・ω・)/



## 6枚大徳

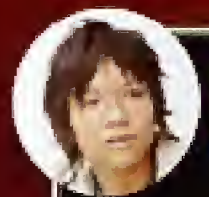


前バージョンよりは減った大徳デッキだが、その強さは健在。特に6枚大徳の強さは折り紙付き。槍撃をうまく出せれば、5枚の槍撃がどれだけ強いのかは容易に想像できるだろう。さらに特筆すべき強さは何といっても開幕。魅力持ちが三人居るので、ほとんどのデッキよりも早い段階で「劉備の大徳」を使った攻めを展開できるのが強み。士気が4たまるまではけん制しながら自城付近で待ち、たまり次第進軍して「劉備の大徳」を使う。「増援の法」と組み合わせれば、ほぼ確実に槍兵複数部隊による攻城ダメージを与えることができるので、ここで敵に士気 or 兵法を温存されたとしても、後半逃げ切れることが多いのだ。

部隊の分け方に注意すれば、ダメージ計略や妨害計略に強いのも特徴だ。号令持ちである【SR】、【LE】劉備が復活持ちのため、足並みをそろえやすいの強みだろう。守りに

おいても枚数の多さと劉備の復活、「劉備の大徳」や「落雷」を絡めての守りは非常に強固だ。

逆に、大徳よりも武力上昇が高い号令持ちのデッキには弱い。代表的なデッキだと、袁単や屍デッキあたりだろう。また、兵種がほとんど槍兵なので、タイプにもよるが魅力と柵が多く、毒が強力な毒傾国も苦手デッキに入るだろう。苦手と思われがちな麻痺矢デッキに対しては廖化の弓集めを駆使すれば、開幕で押し切れるので十分に勝てる要素はある。



**荀銀STOが  
申し上げますっ!**

6枚大徳最近使ってます。今自分の中でトップクラスだと思っています。蜀には使える武将に大体魅力がついているので、魅力を生かして序盤から勝負を決めるところが強いです。

## 5枚呉バラ

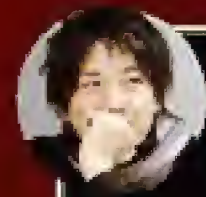


弓主体の呉バランスデッキ。【R】甘寧が【R】太史慈、【R】呉国太が【UC】孫桓や【C】潘璋などのパターンがある。デッキの性質上カウンタータイプのデッキだが、魅力持ちが三人居るので、敵の士気が満足にたまらない状態で仕掛けることもできる。開幕、士気がたまるまでは無理な攻めはせずに、相手の攻めを受ける形で構え、敵の主力を確実に撤退させることができるなら早々に「双弓麻痺矢戦法」で撃破して攻城できる。相手が警戒して引き気味でいるなら「天啓の幻」で攻城を狙っていく。中盤以降は「赤壁の大火」を匂わせつつほかの計略も選択肢に入れば、有利な立場を作りやすい。特にアドバンテージを取って守りに専念できる状況を作れば、「双弓麻痺矢戦法」、「赤壁の大火」、「天啓の幻」が無類の強さを発揮する。

また、士気が余ったら「防柵小再建」で柵を復活させることができる

のもいやらしい(笑)。

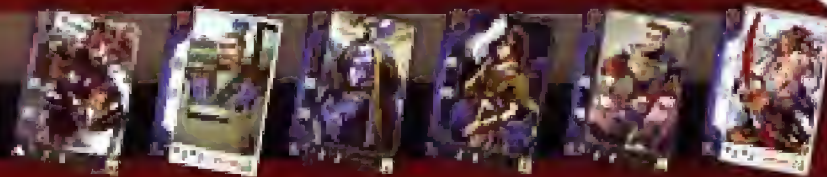
弱点は機動力の低さ。速度上昇系のデッキ、特に人馬や飛天デッキとはかなり相性が悪い。唯一の槍兵である呉国太が撤退すると何もできずに終了することも……。もちろん「赤壁の大火」で主力を焼ければいいが、ベストな立ち回りをされると勝ち目はほとんど無いといっていだろう。また、甘寧の知力が低いので、ダメージ計略も苦手。「大水計」などに対しては【R】周瑜と【R】孫堅以外は撤退してしまう可能性が強いからだ。



**fan114が  
申し上げますっ!**

【R】甘寧の「双弓麻痺矢戦法」。武力12の麻痺矢が2部隊に対して放たれる。これが効果時間も長くて地味に強い。乱戦状態にできれば、強化戦法とほとんど変わらないけど(笑)。

## 6枚天啓



大徳6枚をきっかけに6枚デッキの強さが再認識され、人気が出たデッキ。メインの戦略は、カウンターからの「天啓の幻」となる。迎撃のリスクがあるのは【R】孫堅のみ。また、弓兵が多いため6枚デッキの中では比較的運用しやすく、幅広い層に広まりつつあるデッキだ。

開幕は柵2枚を盾に中武力弓兵の射撃と、槍兵と騎兵のコンビネーションがあるので守りやすい。さらに伏兵も居るため、開幕で押し負けることは少ない。

敵が無理に柵破壊 or 攻城してきた場合には、自軍の部隊数を減らさないよう適度に守り、カウンターで「天啓の幻」に転じる。最初のカウンター「天啓の幻」では2部隊ほど弓兵を残しておけば、相手次第では「再起の法」を温存できることもある。ある程度城ダメージでリードが取れていれば、有利に試合を進められるだろう。

城ダメージを取れたら、それ以

降は【UC】孫桓の「火計」や「天啓の幻」3~4体がけ、「守成の名君」で守り主体の立ち回りにシフト。

弱点は実はダメージ計略。かつての呉のイメージといえば、知力が高い弓兵だったが現在はそれほどでもなく、特に「大水計」は天敵といってもいいだろう。「天啓の幻」の範囲が、どうしても「大水計」の範囲とかぶってしまい、有効に活用できないのだ。「天啓の幻」からの攻めをメインとしたデッキなので、柔軟な対応が求められるデッキ相手にはかなり厳しい。



**fan114が  
申し上げますっ!**

「天啓の幻」が封じられると相当厳しい。「天啓の幻」を放つタイミングまでは、無理して撤退させないように！ ラインを上げてからの「天啓の幻」の破壊力は驚異的だ！

## 人馬



「人馬の大大令」の武力上昇値が3になり、迎撃されなくなることと、「西方の乱」と「封印の計」の利便性の高さにより、多くのプレイヤーに使われたデッキ。第2回全国大会でも「Y03」氏がこのデッキで全国制覇を達成している。最近ではデッキ対策が進んだせいか減少傾向にあるが、まだまだ強いデッキ。

何といっても突撃を駆使した立ち回りが強力な騎兵単デッキ。士気が無い状態ではプレイヤーの高いテクニックを必要するが、士気がたまってしまえば「人馬の大大令」で迎撃を気にすることなく突撃を繰り返せる。また、相手によって【R】董卓と【R】華雄を特攻要員にし、【UC】馬騰の「西方の乱」を主軸に据えた立ち回りもできる。開幕から騎兵の移動速度を生かして低コスト部隊は両端から攻城を狙い、主力は中央突破といった立ち回りが強い。この戦術は開幕から試合終了までいつでも頼れる。兵法「神速

の大攻勢」との相性が非常によく、開幕相手の槍を消して兵法を使って速攻で試合を決める使い方のほかにも、「人馬の大大令」に合わせればさらなる武力と速度上昇を得られる。

弱点は攻城力の低さ。大幅にリードされてしまうと相手を全滅させない限り、逆転するのは非常に難しくなってしまう。苦手なデッキの代表は6枚大徳、6枚袁単、攻守、八卦デッキなど。「封印の計」の外から計略を使え、槍兵が2体以上居て武力上昇も大きいデッキだ。



**黄金の華が  
申し上げますっ!**

槍主体デッキ相手に強そうに見えるが案外そうでもない。槍兵のいる号令相手は結構厳しい。やっぱり騎兵単はプレイヤー依存度が強いね。騎兵単ならたぶん全突の方が強いな。



## 6枚袁単

【R】田豊の「隙無き攻勢」が持つ、計略をかけた部隊が生存した数だけ士気が増える性質を生かした枚数の多いデッキ。【SR】甄洛の存在により、袁紹軍が苦手な妨害計略にも対処でき、全体的な知力もそれほど低くなくダメージ計略にもそれなりに強い。魅力持ちも多く、早い段階で「隙無き攻勢」を使え、だれも撤退しなければ士気が6戻ってくるので、より士気差を作れる。

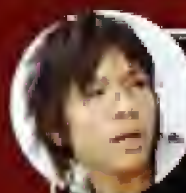
序盤から「隙無き攻勢」で攻め込めるが、最大の狙いは最大士気からの「栄光の大号令」+「隙無き攻勢」のコンボだ。武力勝ちできるようなら「栄光の大号令」+「檄文」で逃がさず撃破してもいい。ラインを上げていく途中でダメージ計略や、超絶強化計略を使われたら「迅速な転進」で帰城し、再び攻め込めるのも強い点だろう。

兵の位置取りにさえ気を付ければ扱いはそれほど難しくはない。狙いが明確なので6枚ということにさ

え慣れれば問題無く使えるだろう。

【UC】張入が【C】の頓、【UC】紀  
靈、【UC】淳于瓊になったり、【R】  
陳淋が【C】沮授になる構成もある。  
いずれもそれぞれの強さがあり、バ  
リエーション豊かといえるだろう。  
特に沮授なら柵が増える上に苦手  
計略を封印できるので、使い勝手  
はかなりいい。

これといった弱点は無く、ほとんどのデッキに対して五分以上の相性で戦うことができる。デッキのポテンシャルを最大限生かすことができれば最強クラスだろう。



荷銀STOが  
申し上げますっ!

6枚袁単で……デンハウ  
……利率が高過ぎです!!  
「隙無き攻勢」を掛けて引き  
こもらないでください!!  
あと計略撃たれたからって  
「ハウス!」で帰るのもやめ  
てください!!

## 計反去無隙

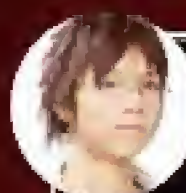
【R】田豊と【R】荀彧の組み合わせも“隙無き反計”と括るならば、五人の皇帝を生み出したデッキ。安定度がズバ抜けていて、6枚を扱うということと基本的な立ち回りやデッキ対策を覚えれば、その強さを体感できるだろう。騎兵と槍兵を動かしつつ反計も狙うのは、難度は高いがそれさえできるようになれば、後は兵の位置取りに気を付けるだけでいい。

基本的に士気がたまり次第「隙無き攻勢」で攻め上がるのが基本となる。撤退さえしなければ自軍を強化しつつ士気が増え、状況に応じて「一番槍」なども使ってプレッシャーをかけられる。勝負どころでは「隙無き攻勢」+「刹那の号令」で大幅な武力強化をし、「反計」のプレッシャーを与えつつ勝負を決めにいく。すべての計略の必要士気が少なく、士気も増やしやすいためかなり計略の回転が早い。常に相手よりも効率よく士気を使えるのが最大の

強みだ。【C】李典を端付近に陣取らせ、その反対側を荀彧でカバーしつつ「隙無き攻勢」+「刹那の号令」で武力強化した状態でマウントを取れば勝ったも同然。

【R】曹仁の迎撃さえ氣を付けられれば兵種的不利もあまり無く、計略の誤爆も多少許されるので、そういった点もこのデッキの強さだろう。

弱点は少ないが、攻守自在にはどうしても不利がついてしまう。【UC】程μの反計があり、「攻守自在」+「刹那の号令」を止める術が乏しいので、苦戦を強いられる。



**荷銀STOが  
申し上げますっ!**

6枚隙無き反計ズルイ!!  
え? 二度の説明はいらない?  
そうですか……。こっ  
ちは常に計略撃たれてイ  
ライです。

## 6枚扉ワラ

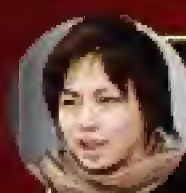
大都督「ノイ」氏の魏呉屍デッキが火付け役となり、急激に全国に広まったデッキ。当初反計要員である[R]荀彧と「刹那の号令」を持つ[R]曹仁を入れたタイプが流行ったが、最近では呉＋蜀の屍デッキが流行っている。同じ呉蜀屍デッキでも構成武将の違いは多少あるが、中でも特に優秀なのが上記のタイプだろう。「我が屍を越えよ」の必要士気が少なく、魅力持ちも多いので、序盤から仕掛けられるのが強い。相手のデッキによっては序盤で落城勝ちできることも多々ある。

また、【R】魏延の存在により、「我が屍を越えよ」がかかっていれば【R】閔銀屏は「若き血の目覚め」で大車輪状態になる。これを止めるのは至難の業だ。これらがこのデッキ最大の強みであり、勝ちパターンとなる。

守る場合も「我が屍を越えよ」が強い。その上、超絶強化などに対しては「落雷」もあり、敵の妨害系

に対しては【R】大喬の「江東の大華」があるので安心。攻守ともにバランスのいいデッキといえる。

弱点を挙げるならばダメージ計略、特に「大水計」が最も厄介。開幕～序盤で城ゲージのリードを取れば、後は位置取りに気を付けて、全員がダメージ計略の範囲内に入らないよう注意し、部隊を2分すれば食い止めることができるだろう。ただし、序盤までに城ゲージを奪えなかった場合、それ以降はダメージ計略の存在により不利な戦いを強いられてしまう。



**黄金の雫が  
申し上げますっ!**

6枚天啓と同じく、ラインを上げての「我が屍を越えよ」による武力押しが強い。タイミングさえ間違わなければ開幕落城も十分狙える。屍を越えてどこまで行く気なんでしょうね(笑)。

壹佰圓

完全に待ち主体のデッキで、いやらしいデッキの代名詞(失礼!)。勝ちパターンは「傾国の舞い」を発動させ、「連環の法」と「暗殺の毒」で敵の攻勢を凌いで大幅なリードを奪い、そのリードを守り切ることを

魅力持ちが非常に多いため、かなり早い段階で「傾国の舞い」を使える。序盤の守りは3枚の柵を盾にし、端攻城を狙うなどして凌ぐ。相手が帰城するタイミングで「傾国の舞い」を発動する。この直後の攻勢に対し、「連環の法(外伝再建)」+「暗殺の毒」などで耐えて【SR】貂蟬をつぶされなければ勝ったも同然。そのまま落城を目指すかりードを守り切るかは的確に判断し、相応の立ち回りに切り替える。相手に兵法が無い状態で、主力の機動力が低ければ「暗殺の毒」の2度掛けや「望郷の歌」も強力だ。場合によっては【SR】呂姫の「天下無双・改」で撃破を狙っていい。

苦手な相手はやはり人馬デッキ

など速度上昇系の計略を持つデッキ。迎撃が取れる速度上昇ならいいが、「人馬の大号令」をはじめ、槍兵を迎撃できない「白馬陣」や「攻守自在」のような速度上昇系は特に苦手。また、「浄化の計」+号令も妨害計略が機能しなくなるので苦手となる。ただし、このデッキで忘れてはいけないのが悪地形との相性の良さだ。平地でも十分な強さを発揮できるデッキだが、悪地形なら不利なデッキが少ない……というより全デッキに有利といっていけるくらいの強さを発揮する。



fan114が  
申し上げますっ!

毒傾国相手にしててマジでイライラする!! ってことも実は無いんですよ(笑)。どうやって崩そうかなあ〜とかけっこう楽しかったりします♪ でも……悪地形だけは勘弁な!



# 黄金の隼

**柔軟な思考でさまざまなデッキを使いこなす  
努力型万能プレイヤー！**

後援の草 「皇帝」になる人には運も重要だと思いますけど、「征覇王」に比べてミスや試合の取りこぼしをする人がほとんどいません。「征覇王」クラスの中でもレベルには結構バラつきがありますが、テクニックや戦術眼は備えています。デッキパワーに頼っている人も多いです。そこから上に上がるには、自分の腕を磨く必要があると思います。



——「覇者」と「霸王」の間をウロウロしてしまう悩めるプレイヤーも多いですが、そこを駆け抜けるためには何が必要だと思いますか？

**黄金の隼** 知り合いで徳がそれくらいの人をプレイを見ると、騎兵で突撃したまま乱戦にして撤退させてしまったりと、そこまで上がってきたからにはテクニックや戦術は「知ってはいる」と思いますが、それを実践できていないという印象があります。

——確かにありますね。その人なりの理屈があつての行動なんでしょうけど……。

**黄金の隼** 相手の様子などをあまり気にせず、こちらが「攻められる」と思うとつい攻めにいってしまう、ということも多いと思います。先を見越せずに、確立した勝ちパターンにひたすら傾倒してしまつと、そのパターンがうまくいかない時に脆さが出てしまうんですね。

——「征覇王」クラスになれば、その辺も臨機応変にできる印象がありますね。

**黄金の隼** 確かに、戦術の引き出しの数はかなり多く感じますね。押し切らずに引く場合もちゃんと見極められている人が多いと思います。

——やはり『三国志大戦』で暮つために必要なことは何だと思ひますか？

**黄金の隼** まずはやはり、プレイをこなすことですね。——やり込みプレイヤーの象徴である黄金の隼さんに言われると、重みが違いますね(笑)。

ちなみに月にどれくらいプレイしていますか？

**黄金の隼** 最近は皇帝になるまでにかなり使いましたが、「2」になってからは君主カードが34か35代目になるくらいですね。ロケテですでに3代目になっていました。総額でどれくらい使っているかはもう分かりません(笑)。

——ぱっと使用金額が出てこない時点で、相当使っているようですね……。

**黄金の隼** プレイし終わると満足して「もういいや」と思うんですけど、次の日授業に出ている時とかにまた急にやりたくなってくるんですね。

——「三国志大戦」をやっている、よかったと思つたことは何でしょうか？

**黄金の隼** 対戦や交流で、たくさんの人と知り合えたことがよかったですね。

——それは皆さんよく言うので、ここで一発別のことをお願いします(笑)。

**黄金の隼** え、いや、何でしょうね(笑)。正直、人との交流に尽きる気もしますけど……。最近是人との交流が無いと、ゲーセンにいてもこれでいいのかな、と思ってしまうくらいですし、一人でプレイしているとちょっと虚しくなったりします。

——なるほど、たしかに寂しく感じますね。

**黄金の隼** 家庭用のゲームとかは、『三国志大戦』を始めでからはあまりやらなくなってしまいましたね。交流がないせいか、やっても飽きちゃうんですね。

——では逆に、「三国志大戦」をやっている、失ったものは？

**黄金の隼** お金(笑)。

——それはそれだけ真剣に打ち込んでいるという証でしょうね(笑)。それでは、今後の目標などありましたら教えてくださいませんか？

**黄金の隼** 今現在、速攻で皇帝の位から転落しそうなので、できれば維持したいところです。一度でいいから、徳35とかになってみたいです。

——そこはもう、勝つしかないんでしょうね……。健闘をお願いします！

では最後に、黄金の隼さんにとって『三国志大戦』とは？

**黄金の隼** 趣味です。ただ趣味の中でも、やる事がなくなったらまず最初にやるという、とりわけ特別な趣味だと思います。

——本日はありがとうございました。

(11月30日 エンターブレイン本社にて)



## 黄金の隼 一問一答

- 台パンしたことがある。  
YES……スイマセン！
- 徳システムを考えた人に文句を言いたい。  
……YES
- 後ろで待っている人がいるのに連コインしてしまったことがある。  
NO！
- ぶっちゃけ、今のバージョンは好きではない。  
……YES
- カードを投げたことがある。  
……YES
- 君主カードを折りたくなつたことがある。  
……YES
- 『三国志大戦』のサテライトが自宅に欲しい。  
YES
- 女性プレイヤーをナンパしたことがある。  
NO！
- しようと思ったことがある。  
NO！
- 女性プレイヤーに話しかけられるとうれしい。  
別に……いやYESかな(笑)
- 男性プレイヤーに話しかけられてもうれしくない。  
NO
- 全国大会の会場で女の子と仲良くなりたかった。  
YES(笑)
- 全国大会の会場で女の子と仲良くなれた。  
……NO
- 正直、「Y03」氏に嫉妬した。  
YES(笑)
- 【R】周瑜さえいなければと思つたことがある。  
YES！
- リアル恋人が居る。  
NO、募集中です。
- ホームのゲーセンはどこ？  
市川プレイランドドラゴン
- 最高連勝数は？  
69連勝
- 最高連敗数は？  
昔は相当あったと思いますけど、最近5連敗くらい。
- 『三国志大戦』友達に何と呼ばれていますか？  
「隼」とか「ファルコン」とか。
- 武将を自分の関係者にするとしたらどんな感じ？  
母……【SR】張春華、父……【R】孫策(騎兵)、兄……【SR】龐徳、姉……【SR】王異、弟……【UC】劉禪(笑)、妹……【UC】小喬、恋人……【UC】大喬、妻……【SR】王異(お姉さんでも、結婚しても自慢できそう)、友人……【R】趙雲、上司……諸葛亮か司馬懿、部下……張飛を働かせてみたい(笑)
- 「黄金の隼」を武将カードに例えると、武力・知力・特技はどんな感じだと思いますか？  
名前だけなら武力8、知力5、特技魅力×3、計略は「神速戦法」ですかね……いや、やっぱり9/5で(笑)
- 『三国志大戦』以外の趣味はありますか？  
映画鑑賞。でも最近『三国志大戦』以外やる事がなくなってきました(笑)
- 自分を一言で表すとどんな言葉になりますか？  
堅実
- 初めてハマつたゲームは？  
スーパーマリオブラザーズ
- 好きな家庭用ゲーム  
ウイニングイレブンシリーズ
- 好きなマンガ  
スラムダンク、リアル、ドラゴンボール(笑)
- 好きなTV番組は？  
ドラマはその時々で、ビデオで録り溜めて見ます
- 好きな食べ物？  
肉(笑)
- 嫌いな食べ物？  
着色料を使った漬物
- 好きな女性のタイプを芸能人で挙げると？  
沢尻エリカ
- 得意な教科は？  
数学系
- 苦手な教科は？  
古典などの国語系

終了

## 「黄金の隼」的司馬懿デッキ編成

【R】典韋は主力の高武力槍兵として、ワイバーや槍撃で相手の兵力を減らしていく係です。攻めの際には城門に張り付いて大きな攻城ダメージを与える係です。騎兵や程μは殺さないように気を遣いますが、典韋は騎兵の突撃でちゃんと守れば、なかなか倒れないんですね(笑)。

【UC】程μは「反計」の範囲はそれほど広くないですが、典韋の知力が1ですから、相手に計略のプレッシャーをかけていく意味でも護衛で付けていきます。典韋でけん制して程μを踏ませないようにし、そのまま伏兵状態から反計を狙うなど、持ちつ持たれつですね。「天啓の幻」などは、なぜか伏兵状態を維持していると隔めたように使ってくる事が多くて、反計する機会が多いです。

程μの枠が【R】荀彧ではないのは、槍兵が一人だとけ

ん制もしづらいですし、【R】、【LE】司馬懿の「攻守自在」を使うと弓兵は敵の槍兵に迎撃されてしまうんですね。それに「攻守自在」がかかっている槍兵といえども移動速度が相当速くなるので、さらにけん制がしやすくなるのも大きいです。

【R】楽進は1コストですがスペックが高く、計略も士気の効率がいいので使っています。【UC】李通だと、知力が低いので「神速戦法」が使いにくいんですけど、楽進の「魏武の強兵」は相手もこちらを攻めあぐねている状態で士気がオーバーしかけた時や、楽進とあと1部隊しか生き残っていないようなピンチの時に使えます。本当にたまにですけど。

【R】曹仁は攻めの際にマウントを取った時や、守りでも使える「利那の号令」が優秀なので使っています。消費士気は3ですし、反計されてもあまり痛くないというのも強過ぎですね。単

勢力強化とかでいいんじゃないですかね、これは(笑)。【R】曹仁がいるだけで押し込める状況も多いですし、武将本人も知力が高めで、伏兵を踏めるのも魅力です。

【R】、【LE】司馬懿はもちろんデッキの軸ですね。「攻守自在」は、「強化」を7～8割、「妨害」を2～3割くらいの割合で使っています。ただし、敵と味方の部隊数が同じだと、「妨害」になるので要注意です(笑)。相手に掛けると移動速度が下がりますから、逃げられてしまう確率が高いですからね。「天啓の幻」や「麻痺矢の号令」に対しては号令を使われる前なら「妨害」も効果的ですが、いざ号令を使われた後なら、「強化」を使います。移動速度が上がるというだけで、すり抜け攻城や、攻城阻止→補城→兵力回復→出城→攻城阻止を繰り返して守るなど、いろいろな対応策が取れるようになります。



# 銅雀台

## 三国投稿演義

投稿作品で目指せ皇帝！ といった階級制度は今のところありませんが(コラ)、今月も天下に覇を唱える投稿猛者の作品を一挙にご紹介しますぞ！ でも、階級制度か……良いかも！

(広島県 K☆ベンギンさん)  
☆覇王の真諦は不滅！ とばかりに民草を見下す(SR)曹操様「魏武」之度がけが完成した時などは、こんな表情をしているのかも……



## 今月の一騎当千



(福岡県 摩月トミイさん)  
☆最近はおを応援中の投稿常連、摩月さんから、劉備の良妻お二人のイラストで蜀への激励！ 細かな装身具の描き込みや構図の工夫で、華やいた空気が広がる傑作です。これで蜀勢の優勢はしばらく不動か？



(奈良県 くりまんじゅさん)  
☆「退路断してあげたわよ。べ、別にあなたのためじゃないんだからね！」とか言っていただけそうなの(UC)重白様です。少しデフォルメが入ったところに明るめの色使いで重白もこのように見えるほど(ニある意味)素直で子供っぽい感じに！ 対戦中に「退路断断」を使われた時の印象とは、真逆ですね(笑)。



(福岡県 ふじりん君)  
☆幼妻[R]小喬さんですが、このコケティッシュぶりには新斬!? こんな小喬が奥さんだったら、周郎も他界している場合じゃないでしょう。



(静岡県 シトラス君)  
☆メガネ装備によって、知力アップ&魅力×3くらいになった(UC)蔡文姫。でもやっぱり眠そう(笑)。特徴をしっかりと残してあるところが技ありです！ カードの絵柄そのままだけなく、このように少しアレンジを加えてみるのも面白いかと！



(愛媛県 バカパンさん)  
☆「こっぴどいッ！」と一目で思わす惹かれた一枚です[R]孫権、孫権、排出停止で人並みと孫呉三代目の風格が溢れんばかりですね……密かに[R]孫権の胸毛が金髪で剛毛なところも漢(おん)といえましょ(笑)。

## fan114 命がけの推挙

今月の推挙は、福岡県の緋川オウジさんからいただいた、とってもかわいい荀攸様です！ 現バージョンで大活躍している荀攸様が何とも微笑ましいものに仕上がって……ってあれ？ 何か寒気が……。「外柔内剛の勇士」と称えられた荀攸様。この満面の笑みで「運がなかったですね♥」なんて言われたら、引きつったニヤけ顔で血の気が引くこと間違い無し(汗)。表情とは裏腹にバケツを持って準備も万端！ 本人の特徴を分かりやすく伝えてくれる一品です！ ゴチでした！ ではこれにて流されて参りますぞ～！



三国志大戦2 荀攸公達

運がなかったですね♥

魏……10.3%

魏……17.2%

蜀……41.4%

呉……21.2%

他……6.9%

※袁……0%

現在の投稿勢力図は、蜀の独走状態ですぞ！ ちなみに某名門への投稿はゼロのようですね





# fan114コラム! 三国志大戦満漢全席

さて今回のお題は“コミュニティ”です。『三国志大戦』は、アーケードゲームの中でもゲームの人気はさることながら、全国的にユーザー同士の交流がほかのゲームと比べると、とても深いものであると感じています。

それはまず、『三国志大戦』が全国オンラインの対人ゲームであることが一つの要因として挙げられるでしょう。皆さんも同じだと思いますが、『三国志大戦』をある程度プレイしていくと、自分とよくマッチングする対戦相手やランキングに反映されるプレイヤーの名前などを自然と覚えていったものです。

しかし、実際はそれだけで全国的にコミュニケーションを持つことは厳しく、こちらが一方的に知っているだけであって、相手は自分を意識していないかもしれないし、ネット環境があってもそれらのプレイヤーと知り合う環境は整っていませんでした。

そんな中、当時全国ランキングでは「栄斗」氏と並んで不動と謳われた「桐たんす」氏が一つのホームページを作成し始めたのです。ホーム

ページの名は有名な北海道のプレイヤーがひしめく「マキシム」というゲームセンターの名前にちなんで【マキシマーズ】(<http://www.maximers.net/>)と名付けられました。そのホームページでは全国ランキングに名を連ねる有名なプレイヤーの日記を読めることを看板とし、それ以外にも複数のプレイヤー同士でチャットが楽しめたり、交流を目的とした各掲示板を設けたり、三国志大戦に関してのさまざまな情報を提供したりと、プレイヤーにとって実に刺激的なものでありました(実はその祖となる今は無き【覇王への道】というホームページが「HAO道☆」という北海道のプレイヤーによって作られており、多くの人に利用され、プレイヤー間のつながりを作り、盛り上げる最初のきっかけを作った)。

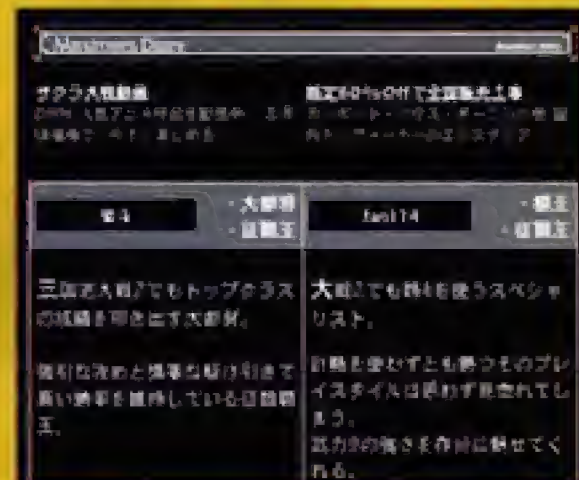
そこから「桐たんす」氏はさまざまな要素を追加してホームページを盛り上げていきました。最近では分かりやすいえば、“三国志大戦版mixi”ともいえる【マキシマーズSNS】を立ち上げ、より個人個人のつながりを作りやすい環境を作り、プレイヤー同士の交流に貢献しています。



【第五回】  
桐たんすさん、アリガトウ!!  
そして、これからもヨロシク!

イラスト:関屋

自分が持っているつながりの中にも「桐たんす」氏がもたらしてくれたものがたくさんあります。氏が行動を起こすことがなかったとしたら、現在の自分はいないでしょう。個人でありながらさまざまな企画を立ち上げて実行し、運営してきた「桐たんす」氏には心から感謝しています!



数多くの有名プレイヤーの日記を読めるだけでなく、交流掲示板、トレード掲示板などが設置されている。一度はアクセスしてみよう。マキシマーズSNSへの登録もこちらから!

## ～お知らせ～



いよいよ発売が目前に迫った「三国志大戦DS」。本誌ライター「fan114」に加えて、今回デッキ評価のために来てくれた「黄金の隼」氏と「荀銀STO」氏にも、実機を触って遊んでもらったぞ。

彼らの反応は上々で、アーケード版とは一味違った面白さに興奮していたようだ。荀銀STOがいうには「欲しい。待ち時間にやるでしょ?」とのこと。黄金の隼とfan114は最初は、「しよせん、アーケードとは違うんでしょ?」的な、今ひとつの反応かと思われたが、ふと見てみると「槍撃出せ!」とか「ちゃんと運突しろよ!」とプレイしていた(笑)。何だかんだいって楽しんでるじゃん……。

彼らのボルテージが上がったのは黄金の隼が【SR】張遭を引いた時だ。黄金の隼が【SR】張遭だ!」といった瞬間、本体ごとfan114が「貸せ!」と強奪(ジャ○アンか!)。そのときの黄金の隼のふてくされた目、年長者二人を冷めた目で見る荀銀STO、彼らの目を私は忘れないであろう(誇張あり)。

さて、『三国志大戦DS』ではアーケード版でできるテクニック(槍撃、突撃、自城系テクニックなど)は、そのままの感覚でとはいわないが、ほぼ使えるようだ。スタイラス(タッチペン)での操作に慣れればすぐに使いこなせるだろう。

戦術としてはアーケード版のように左右の手でいくつもの部隊を動かすのではなく、先の展開を読んで部隊をあらかじめ動かしておくということが重要のようだ。でもこれって先を予測して部隊を動かすんだから、アーケード版の対戦にも生きるんじゃないか? と思った。

しかし誤解の無いようははっきりと言っておくが、本作は「三国志大戦」のDS版というより、DS版ならではの「三国志大戦」なのだ。アーケード版と違うからなどと心の狭いことを言うてはいけない。賢明なる君主たるもの「DS版三国志もまた趣がっっておもしろいのう」と考える心の余裕が欲しい。アーケード版とDS版それぞれにいいところが詰まっているのでそこを見逃してはいかんぞ!



「三国志大戦DS」に買入る三人の皇帝。皇帝とは思えないし、しゃきつぷりだったぞ(笑)

### DS版オリジナルカードも登場!



イラスト:司淳



イラスト:石渡太輔



イラスト:コタニ・トモユキ

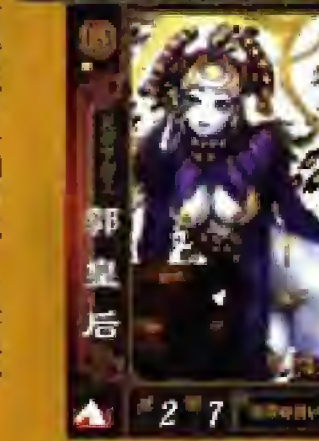


イラスト:あきまん

『三国志大戦DS』には、アーケードゲームになじみの深い作家が描くDS版オリジナル武将カードが多数登場する。『ホットギミック』シリーズで男性諸氏を虜にした司淳氏。『ギルティギア』シリーズで圧倒的な存在感を示した石渡太輔氏(ARCSYSTEMWORKS)。『虫姫さま』、『誘惑薔薇』で魅力的な女性キャラを世に送り出したコタニ・トモユキ氏。そしてカプコン格闘ゲームでこの人ありといわれたあきまん氏が手がけているのだ! アルカディア読者なら買おうぜ!!

セガ様より「三国志大戦DS」を読者プレゼントとして頂きました! 応募方法は74ページだ!!



# 『戦場の絆』ムックの2月発売が決定!



ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

ついに全国で本格稼働開始! 今月も引き続き最新情報をお届けしていくぞ! 今回は、ロールアウトされる新機体の紹介、初期機体の武装の入手順、バージョンアップ情報、そしてグレートキャニオンのマップ攻略をお届けする。見逃すな!

Text: アルカデ絆チーム (age, パチ)  
協力: スカ、ケツホンドウ、GMP

機動戦士ガンダム 戦場の絆

■メーカー: バンプレスト

■ジャンル: ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム

■操作方法: アナログレバー×2+ボタン×4+ペダル×2

■発売日: 2006年11月(稼働中)

■使用基板: N2

© 創通エージェンシー・サンライズ

## 君はもうケータイサイトにアクセスしたか?

「戦場の絆」ケータイサイトに登録するといろいろとお得な要素がいっぱい。ケータイサイトでしか入手できない称号、そして自分だけの称号の編集。自身の所有MSと過去4戦の戦績、5ランクの取得回数。フレンドリストにほかのプレイヤーを登録することで仲間のプレイ状況や各種情報(制限アリ)も閲覧可能。登録すればより戦場の絆を楽しめること間違い無し!

### モバイルサイトアクセス方法

i-mode	ゲーム>アーケード・PC連動>機動戦士ガンダム 戦場の絆
Yahoo!ケータイ	ケータイゲーム>ゲーム機連動>機動戦士ガンダム 戦場の絆
EZweb	ゲーム>ゲーム機連動>機動戦士ガンダム 戦場の絆

## 見る! アレが新型だ!

今回のロールアウトで追加された2機体。そして以前紹介したエース機体ともいえるガンダムとザクII(S)の初期能力を公開! 君の愛機になる日も近い!

### ギャン

いかにも強力そうなビーム・サーベルが特徴のギャン。HPは低めな上にコストが高いので、扱いが難しそう。徹底した一撃離脱が基本戦術になるかもしれない。

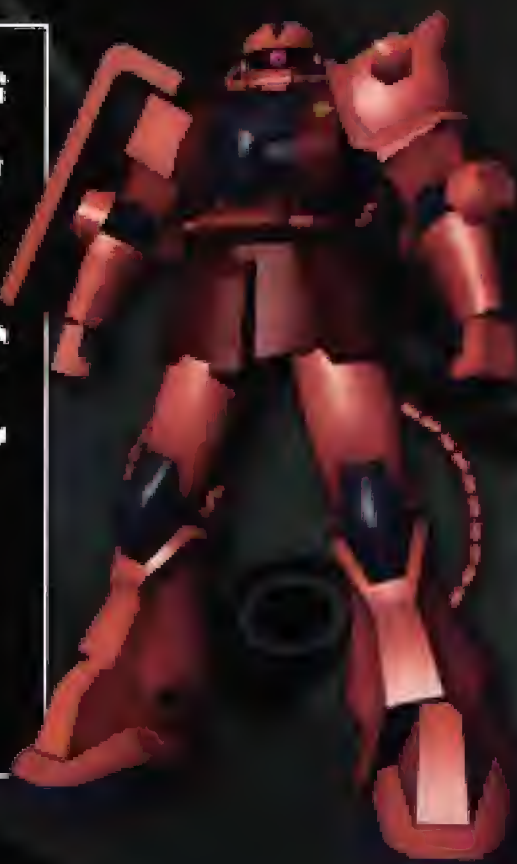


タイプ	近接格闘型	メイン武器	ニードルミサイル
コスト	240	サブ武器	ハイドポンプ
HP	275	格闘	ビーム・サーベルA

### ザクII(S)

タイプ	近距離戦型	メイン武器	ザク・マシンガン
コスト	180	サブ武器	クラッカー
HP	245	格闘	ヒート・ホーク

エース用としてカスタマイズされたザクII。コストの割にHPが低い、その分高い機動力を発揮するだろう。君が「赤い彗星」と呼ばれる日も来るか!?



コストに見合ったHPがあり、バランスの良いMS。以前紹介した「ツイン・ビーム・スピア」は初期装備ではないようだ。どのような武器なのか、期待が高まる。



タイプ	近接格闘型	メイン武器	100mmマシンガンA
コスト	190	サブ武器	頭部バルカン砲
HP	280	格闘	ビーム・サーベル

### ガンダム

タイプ	近距離戦型	メイン武器	ビーム・ライフル(コスト+60)
コスト	260	サブ武器	頭部バルカン砲
HP	320	格闘	ビーム・サーベル

コストも破格なら能力も破格のMS。絶大な威力を誇るビーム・ライフルと高い基本能力で、圧倒的な存在感を持って戦場を駆け巡ること間違い無し!



## 気になる入手条件は?

ジム・ストライカーとギャンは、一等兵以上のパイロットが中距離支援型、後方支援型、狙撃型の機体を使って、ある条件を満たすと支給されるとのこと。ガンダムとザクII(S)は全タイプのMSを満遍無く使うといいらしい。

### ジム・ストライカー





# 初期機体5タイプで見る 武装入手によるMSの強化

初期5機体の武装およびセッティングの入手順を紹介！ これを確認して戦場に赴けば、効率よくMSを強化できるだろう。セッティングの強化は選択制。たとえば最初に機動1を選択したら、次のセッティング入手では機動2か装甲1を選ぶことになる。特性を伸ばすか幅を広げるかは、君次第だ。

## ジム



地球連邦軍で最初に支給されるMS。ハイパー・バズーカは射程が長いので、装備時は距離を離れた射撃重視の戦いがオススメ。ハイパー・バズーカ装備時は機動重視のセッティングにしよう。ビーム・スプレーガン装備時は格闘も狙うことを視野に入れ、装甲1～機動4までを使い分けたい。

レベル	支給されるもの
2	ビーム・スプレーガンB
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	セッティング入手
6	ハイパー・バズーカ
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	セッティング入手
10	セッティング入手
11	セッティング入手

## ザクⅡ



ジオン公国軍で最初に支給されるMS。こちらはザク・バズーカが最初に支給されることになる。後半に手に入る3連装ミサイル・ポッドは機動力が若干低下するので、これを付ける場合は機動を強化してフォローするといいたいだろう。味方機の支援を重視するなら、装甲強化も有効だ。

レベル	支給されるもの
2	ザク・バズーカ
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	セッティング入手
6	ザク・マシンガンB
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	セッティング入手
10	3連装ミサイル・ポッド
11	セッティング入手
12	セッティング入手

## 陸戦型ジム



格闘機である陸戦型ジムには、3種類の100mmマシンガンなど武器がいくつか支給される。100mmマシンガンCは押しっぱなしで弾が出続けるのでトドメに最適。セッティングはあくまで接近戦に持ち込んで格闘を決めるのが狙いなので、機動重視のものをそろえたい。

レベル	支給されるもの
2	100mmマシンガンB
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	ハンド・グレネードB
6	セッティング入手
7	セッティング入手
8	100mmマシンガンC
9	セッティング入手
10	セッティング入手
11	セッティング入手
12	セッティング入手

## アッガイ



武器は最初にメガ粒子砲が支給され、後はすべてセッティングになる。メガ粒子砲は消費するたびに徐々にリロードされるタイプで、弾切れを起こしにくいのが威力は低め。6連装ミサイル・ランチャーは威力が高いがリロード時間の長さが難点。セッティングは機動重視が安定だ。

レベル	支給されるもの
2	メガ粒子砲
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	セッティング入手
6	セッティング入手
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	セッティング入手
10	セッティング入手

## ジム・キャノン



武器は何種類もあり、比較的早い段階ですべての武器がそろえるが、基本は初期武装であるキャノン砲Aでの支援が安定する。セッティングは、前線に出る味方を支援するなら機動重視でいつでも撤退できるようにしたい。自軍拠点周辺で戦うなら、装甲重視でもいいだろう。

レベル	支給されるもの
2	キャノン砲B
3	セッティング入手
4	ビーム・スプレーガン
5	セッティング入手
6	キャノン砲C
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	セッティング入手
10	セッティング入手
11	セッティング入手
12	セッティング入手

## ザクキャノン



支給される武装の数は今回紹介するMSのなかで最多。最終的には武器が三つ、サブ武器が三つとセッティングとなる。セッティングはジム・キャノン同様戦い方で変えるといい。ダメージを与えつつ単機を狙うならキャノン砲A、キャノン砲Cはダメージは劣るが広範囲の敵を狙える。

レベル	支給されるもの
2	180mmキャノン砲B
3	セッティング入手
4	ザク・マシンガン
5	セッティング入手
6	180mmキャノン砲C
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	ビッグガン
10	セッティング入手
11	セッティング入手
12	セッティング入手
13	セッティング入手



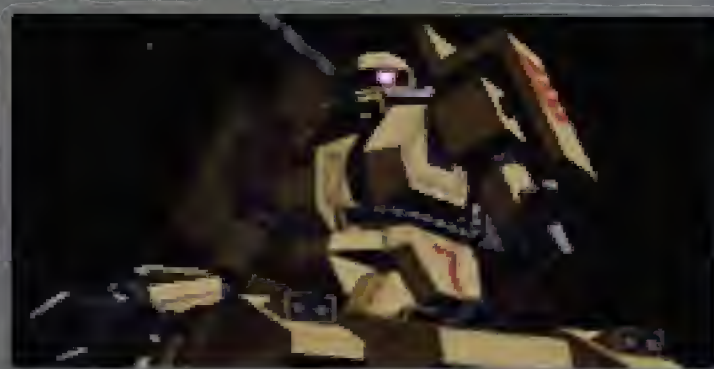
## ガンタンク



武器の支給はメイン武器の120mm低反動キャノン砲のみ。その中でも拠点攻撃用のキャノン砲Bが重要だ。それを使い拠点を狙う回数でセッティングは変えるといいだろう。1回落として守るなら装甲強化が有効。何度も落とすつもりなら機動力を上げて素早く拠点を狙いたい。

レベル	支給されるもの
2	120mm低反動キャノン砲B
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	120mm低反動キャノン砲C
6	セッティング入手
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	120mm低反動キャノン砲D
10	セッティング入手
11	セッティング入手
12	セッティング入手

## ザクタンク



基本的な性能、武装はガンタンクと同じだが、コストが低い分、HPとキャノン砲Bの威力が低い。広範囲の敵を攻撃できるキャノン砲Cや、ヒット時に敵機を燃やし、機動力を低下するキャノン砲Dなどもある。攻めるなら拠点攻撃のB、守るなら攻撃範囲の広いCを装備しよう。

レベル	支給されるもの
2	180mmキャノン砲B
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	180mmキャノン砲C
6	セッティング入手
7	セッティング入手
8	セッティング入手
9	180mmキャノン砲D
10	セッティング入手
11	セッティング入手
12	セッティング入手

## ジム・スナイパーカスタム



狙撃機体は武装が特殊で、セッティングによって装甲、機動力だけでなく装備しているR-4・ビーム・ライフルの性能が変化する。セッティングは機動or装甲1は速射重視、機動or装甲2は威力重視となる。速射重視は弾が3発で撃ち切った後に5秒でリロード、威力重視は弾が2発で撃ち切った後、7秒でリロードする。なお、機動、装甲ともに速射重視のセッティングは与えるダメージが30で、2〜3発ヒットさせないと敵機がよろけない。また、ノーマル、威力重視セッティングはヒット時に1発でダウンを奪う。

レベル	支給されるもの
2	セッティング入手
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	セッティング入手

## ザクI・スナイパータイプ



こちらもジム・スナイパーカスタムと同じく、セッティングによって武器の性能が変わる。威力重視のセッティングは機動よりも装甲の方が威力は高く、装甲は160、機動は110ダメージ与えられる。ただし、射撃後のリロード時間が違い、装甲は13秒、機動は8秒と、回復効率は機動重視の方がいい。ちなみにノーマルセッティングはダメージが70で、射撃後のリロード時間は5秒となる。命中率に自信のあるプレイヤーは威力重視、射撃の効率を上げるならノーマルセッティングといった使い分けがオススメだ。

レベル	支給されるもの
2	セッティング入手
3	セッティング入手
4	セッティング入手
5	セッティング入手

※数値は編集部調べ

※数値は編集部調べ

# 宇宙世紀情報局！

『戦場の絆』でありがちな疑問を解消する当コーナー。戦場で生き残るために、そしてより洗練された兵士となるために。プレイからマナーのことまで、アルカデ絆チームがお答え！

## Q. 機体のセッティングを変えると どんなことが変化しますか？

**A. 装甲は遅くなるが  
HP増加、機動は素  
早くなりHPが減少します。**

セッティングを変化させた場合、単純にHPやダッシュ、ジャンプ力に変化があります。なお、装甲を選ぶことによって防御力の上昇は無く、機動を選んでも通常移動の速度は変わりません。例で、ジムの装甲4、機動4セッティングのHPの増減、ダッシュし続けてブー

ストゲージが切れるまでの距離を測っているのを参考にしてください。

どちらのセッティングがいいかは、作戦、機体によりますが、基本的には回避力を上げる機動セッティングから育てるのがオススメです。また、どちらも順番に育てるよりは、片方に集中させた方がいいでしょう。特に、近接格闘機体は相手に接近するまでが勝負なので、必ず機動重視から育てたいところです。

機動セッティングはHPが下がるも

の、攻撃は当たりにくいゲームなので、こちらの方が生存確率が上がりやすいのが現状です。シャア大佐の名ゼリフ「当たらなければどうという事は無い」ということですね。



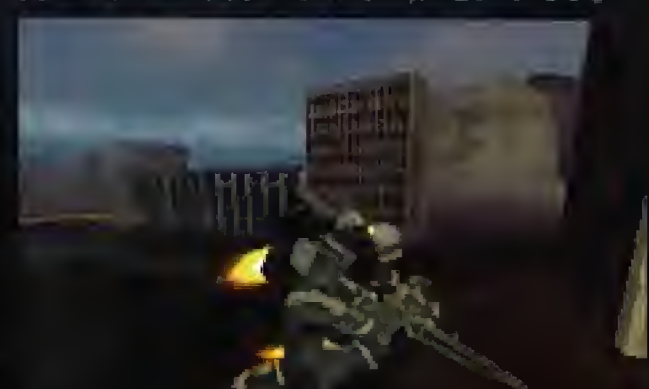
近接格闘機体はダッシュ距離を延ばすためにも機動セッティングが必須といえます。

## 同一機体による セッティングの比較

例：ジム	HP	ダッシュ距離
装甲4	285	100
機動4	225	160

※数値は編集部調べ

狙撃や後方支援機などは、たまに当たる攻撃に耐えるために装甲セッティングもアリです。





各種情報を続々掲載する『絆通信』！今回は準備号という形だが、つい先日実施されたバージョンアップの変更点という非常に重要な情報をお届けする。生まれ変わった愛機の性能を把握し、戦場に臨もう。

## REV.1.02へアップデート！

アップデートに伴うMSの変更点についてリストで報告する。

### キャノン砲に関しての追記

キャノンを装備するすべてのMSに朗報!! キャノン砲Aは弾速が上がり、命中しやすくなった。前は戦力不足は否めなかったが、今は十分な戦力と

して活躍を期待できるはずだ。キャノン砲Bは命中率の低い対拠点兵器だが、MSに当たると高い攻撃力を発揮するように。また、ジム・キャノンはキャノン砲Cの武装が変化。3連続で焼夷弾を出せるようになり、ザクキャノンとの違いがより明確に。

### その他の機体追記

連邦軍では中距離の主力である陸戦型ガンダム(ジム頭)の主力武器が弱体化。まだまだ強いが少し使い方を変える必要があるだろう。

ドム・トローペンはラケーテン・バズの誘導性能が弱体化。撃てば当たるということは無くなった。

アップデートによる拠点攻撃の数値の変化は右表の通り。支援、狙撃機体乗りは参照されたし。

機体名	武器名	必要な弾数	最短所要時間
ジム・キャノン	キャノン砲B	21	61秒
ガンキャノン	240mmキャノン砲B	19	55秒
陸戦型ガンダム(ジム頭)	180mmキャノン	15	50秒
ガンタンク	120mm低反動キャノン砲B	10	30秒
ザクキャノン	180mmキャノン砲B	21	61秒
ザクタンク	180mmキャノン砲B	11	33秒

※数値は編集部調べ

## 1月からがんばる兵士になにかいいことが？

今回のバージョンアップ後、1月になると何らかのキャンペーンが開催されること。ただし、ただ普段どおりにプレイするだけではその恩恵を受けることはできないようだ。

どうやら、大隊内(各店舗内)でもランキングが上位のプレイヤーに良いことがあるらしい。

実力はなくとも回数をこなせばポイントは手に入る。大隊内上位に食い込みたければしっかりやり込むことも重要!今から腕を磨き1月に備えるもよし、他の追隨を許さないやり込みを見せるもよし、自分にあったやり方でチャレンジしよう。

変更点リスト	ジム・ライトアーマー	ジム・キャノン/ザクキャノン共通	ガンキャノン	陸戦型ガンダム(ジム頭)
	<b>ビーム・ライフル:</b> 発射後の硬直時間を低減。装備時コストを50→40へ(※)。	<b>キャノン砲A:</b> 従来のキャノン砲Aより弾速が向上。それに伴い命中率がアップ。一方でわずかに連射性能が低下している。	<b>キャノン砲A:</b> 従来のキャノン砲Aより弾速が向上。それに伴い命中率がアップ。一方でわずかに連射性能が低下している。ジム・キャノンと比較した場合、威力は高いが、命中率がやや低い。	<b>180mm大型砲:</b> 従来の対MS/対拠点両用弾をさらに強化。弾速の向上と、それに伴う命中率の向上が図られている。ジム・キャノン/ガンキャノンのキャノンをしるぐ威力を持つが、上記2MSよりも命中率がさらに低いところは従来と変わらない。
	<b>ガンダム</b>	<b>キャノン砲B:</b> 従来の対拠点用弾から、対MS/対拠点両用弾に兵装転換。拠点攻撃力はやや落ちたが、強力な対MS攻撃力を有するようになった。ただし、A弾種よりも命中率は低い。	<b>キャノン砲B:</b> 従来の対拠点用弾から、対MS/対拠点両用弾に兵装転換。拠点攻撃力はやや落ちたが、強力な対MS攻撃力を有するようになった。ただし、A弾種よりも命中率は低い。	<b>ロケット・ランチャー:</b> 従来のロケット・ランチャーより発射後に発生する硬直を軽減。
	<b>ザクタンク</b>	<b>キャノン砲C:</b> 従来の対MS/対拠点両用弾から、支援攻撃用の特殊弾『三連焼夷榴弾』に兵装転換。今のところ、連邦ジム・キャノンのみが持つ近接信管付きの焼夷榴弾で、タンク系D弾種と同じ焼夷効果がありながら、ある程度の攻撃力を有する弾種。	<b>キャノン砲D:</b> 従来のキャノン砲Dより弾速が向上。それに伴い命中率がアップ。命中後に焼夷効果が発生した際の敵MSの機動力低減効果を増加。	<b>ミサイル・ランチャー:</b> 地球連邦軍中距離カテゴリMSのキャノン系兵器全般の命中率向上に伴い、バランス取りのため誘導性能低下、発射間隔延長、リロード時間延長(※)。
	<b>ゴッグ</b>		<b>ザクタンク/ガンタンク共通</b>	<b>ドム・トローペン</b>
	<b>ゴッグ本体:</b> 従来より機動力を向上。 <b>腹部メガ粒子砲A:</b> 従来の腹部メガ粒子砲Aより発射後に発生する硬直を軽減。 <b>腹部メガ粒子砲B:</b> 従来の腹部メガ粒子砲Bより威力を向上。射程を延伸。			<b>ラケーテン・バズ:</b> ジオン公国軍および地球連邦軍の近距離カテゴリMSの性能バランスを見直し、誘導性能を低下(※)。 <b>シュツルム・ファウスト:</b> ジオン公国軍および地球連邦軍の近距離カテゴリMSの性能バランスを見直し、携行弾数を1発に変更。代わりに威力を向上。

※の付いている項目の数値や性能の変化表記は編集部調べ

## Q 出撃前の機体選択は 何でも大丈夫でしょうか？

**A.** チームプレイですから、味方のことも考えましょう

確かに、新しいMSが支給されたので使いたい、新MS支給のために～を使いたい!といった気持ちは分かりますが、それは一緒にプレイしている人も同じ。勝手に機体選択をしたことで編成が崩れて負けてしまった、などといったトラブルの元にならないよう、同店内で出撃するときは、必ずその点を話し合しましょう。特にありがちなのは同じポジションの機体を2戦連続で使い続ける行為。中、後、狙撃の後衛機の希望者が

二人以上居る場合は、1戦目と2戦目で交代するなど、お互いが気持ちよくプレイできるようにした方がいいですね。また、他店舗のプレイヤーと組むときは、編成画面の最初の10秒間などで使いたい距離に合わせておく、希望を伝えやすいです。



いきなり中距離が選ばれたあげく、それを見た上で中距離機体が二人……といった状況に、機体選択は勝利のために最も重要なので、勝手な行動は慎み、皆で楽しみましょう!!

## Q 中距離とか後方支援とか 敵に弾が当たらないよ？

**A.** 機体、武器の適性を考えて射撃をしましょう

中距離、後方支援機などは、『支援』が目的なので、距離を詰めて戦う機体ではないということを念頭におきましょう。キャノン砲にしる、バズーカにしる、敵との距離をしっかり測り、遠くから撃つことが重要です。

中距離ならロック可能なギリギリの距離から～250ぐらいまでの距離を目安にして攻撃した方がいいでしょう。キャノン砲などの場合は、斜角をなるべく少なくしたいので、高いところからやジャンプしながら

撃つのが有効です。また、バズーカやミサイル・ランチャーなどの場合は、離れた位置から撃つ方が誘導性能を生かせるので、距離を把握して撃ちましょう。また、最も狙いやすいのは近距離機体や近接格闘機体などが戦っている敵機への砲撃。援護した方が撃墜も早くなりますよ。



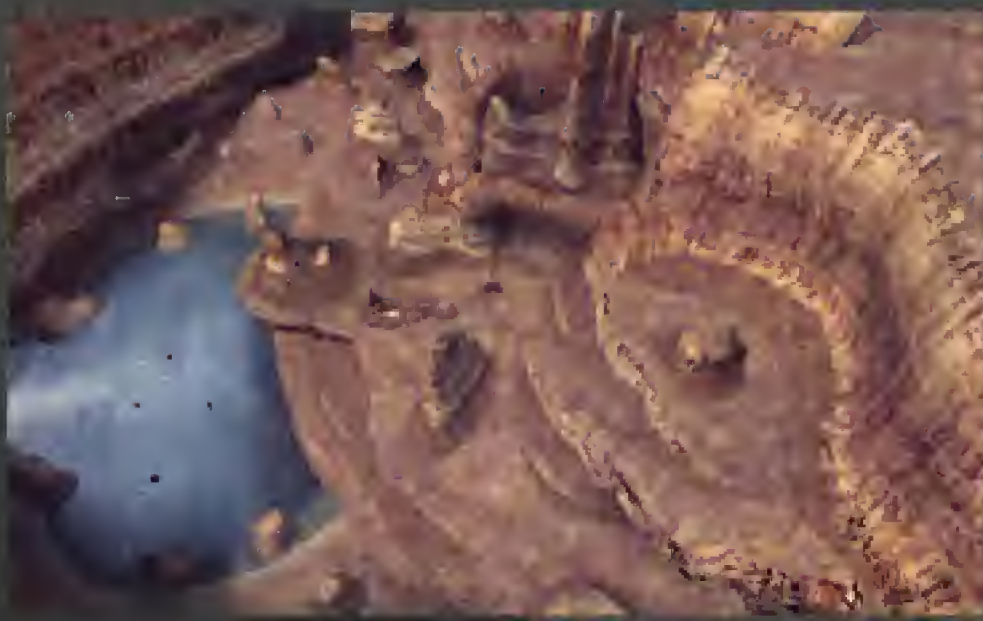
中距離機体が活躍するのは、撃墜寸前の逃げる敵機を追う場面。敵機は拠点に帰ろうとダッシュやジャンプを一定のタイミングで出しやすくなります。そこを射程の長い一撃で狙う、といった動き方も効果的ですね。



# グレートキャニオン

12月初旬より戦場移動となった、グレートキャニオンのマップを解説する。この戦場は原作第6話『ガルマ出撃す』で、お目見えとなった、ジオン軍が制圧した北米大陸にある溪谷だ。マップの広さはニューヨークより狭いものの、高低差が大きい上、障害物が多く並んでいるため、移動が難しいのが特徴。

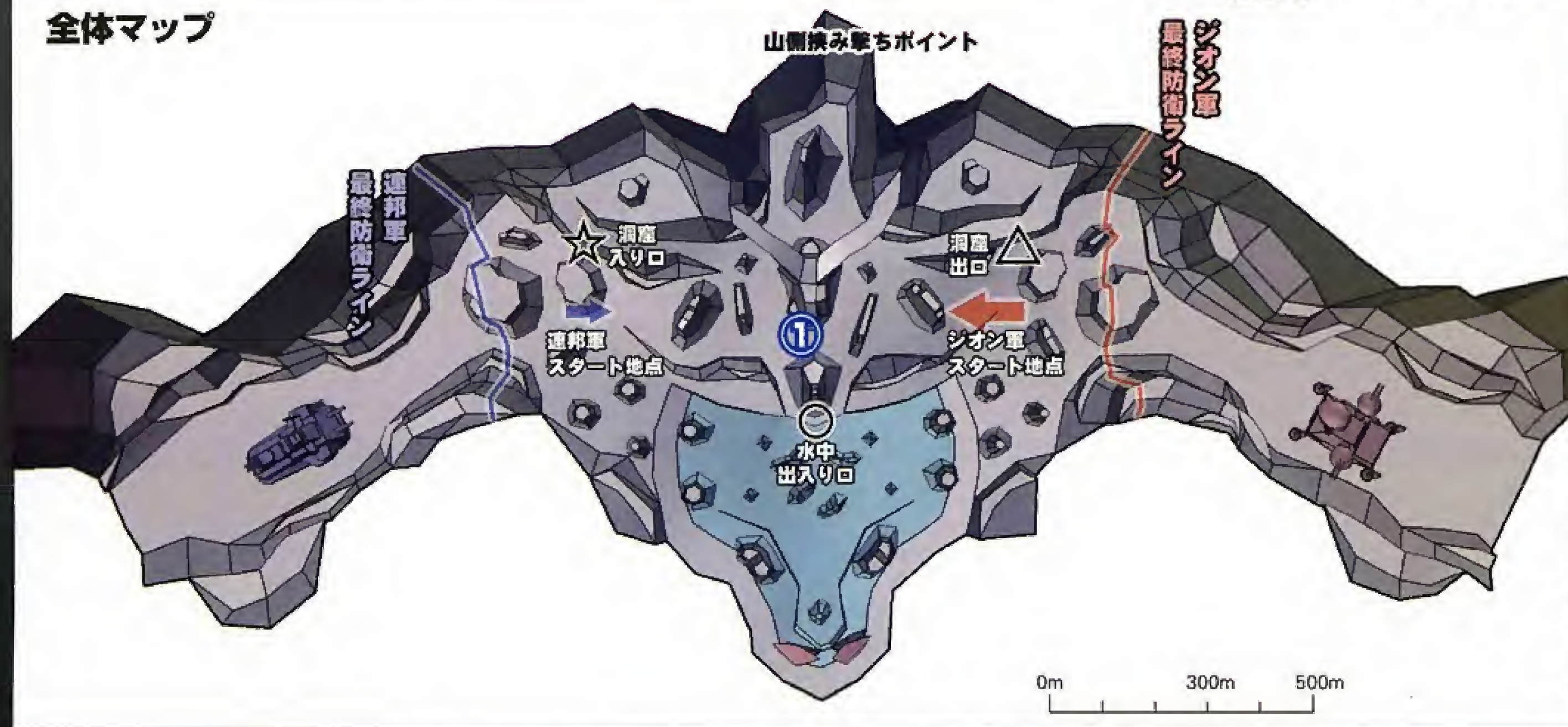
このマップは左右対称になっているのが最大の特徴。中央には多くの岩場が連なり、マップ南側には巨大な水辺、北側の岩場の下には、拠点への近道となる洞窟が用意されている。敵側へ攻め込むには、高い位置にあり障害物の多い岩場、拠点への最短ルートだが地形が狭く乱戦は必至となる洞窟、低い位置にあり移動に支障が出る水辺の三つの進攻ルートがある。



傾斜が大きいので孤立しやすい戦場ともいえる。敵の位置が把握しにくいぞ。



## 全体マップ

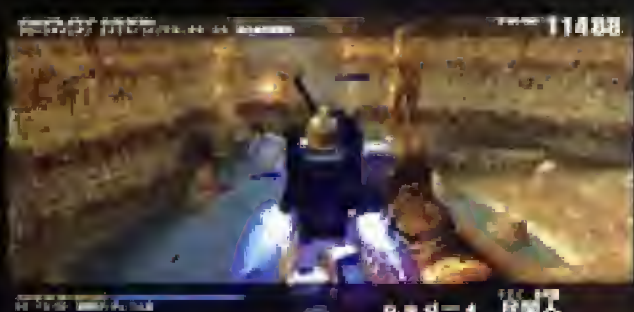


### 注目ポイント① 高台

両軍の拠点近くとなるこの地点。戦闘開始直後はこの地点よりやや中央寄りの位置でスタートする。多くの岩場が連なっているため、移動する際にジャンプを多く使うので、着地を狙われやすい。また、岩場は敵機の砲撃を防ぐ盾や、中央の山へ向

かうための足場として使う。

なお、この地点は見晴らしがいいので、狙撃機体が陣取るには格好の位置。ここを中心に敵機の動きを偵察し、スキあらば狙撃しよう。逆に攻め込む側は、この付近で狙撃機が待ち構えていないかを注意したい。



高低差が激しいので、中距離支援MSも活躍しやすい。一方的に集中砲火を浴びせよう。



狙撃機体は拠点手前の岩場で待ち構え、敵を迎撃できる。

### 注目ポイント② 洞窟・水辺

洞窟内はT字型の通路となっており、拠点手前から敵拠点手前まで、水中に道が続いている。洞窟内の通路は非常に狭いため、敵機と遭遇した際は必然的に戦闘を避けられない状態になる。また、攻撃も避けづらいので、乱戦になりやすい。

水辺は拠点に近付くにつれ浅瀬となり、中央の地点が最も深くなっている。水中に入ると視界が悪くなり、MSの移動性能が低下するといった特徴を持つ。また、キャノン砲Dなど、当たると燃える効果を持つ武器をくらっても、水に入れば効果は消える。



洞窟の中は狭いので、激しい戦闘になりやすい。単機での行動はなるべく避けたい場所だ。



アッガイ、ゴッグ、ズゴックの水陸両用MSは移動性能の低下は無い。主役となる戦場だ。



# グレートキャニオンでの戦術

地形の差は無いものの、MSの得手不得手があるので戦略に違いが生じる。力押しの連邦か？ 局地戦を制するジオンに利があるか？

## 連邦軍守備重視の一例

ジム・スナイパーカスタムを拠点手前の右側にある高台に配置し、正面から近付いて来る敵を狙撃。さらに近づく敵機を、陸戦型ガンダム(ジム頭)とガンキャノンで砲撃し、逃げそうな敵を陸戦型ガンダムが落とす、といったパターンに持ち込むのが理想。陸戦型ガンダム(ジム頭)にはミサイル・ランチャー、ガンキャノンにはスプレー・ミサイルAを装備させておき、洞窟内から進攻する敵も迎撃することを視野に入れておこう。

陸戦型ガンダムは遊撃機として前線を動いてもらう。高ダメージを出してほしいので、コストは高いがビーム・ライフルを装備するのもアリか？

近	陸戦型ガンダム
中	ガンキャノン
中	陸戦型ガンダム(ジム頭)
狙	ジム・スナイパーカスタム



ジム頭のミサイル・ランチャーは連射が効く。洞窟内から来る敵機をハチの巣にしてやろう。

### 狙いと対策

#### ○狙い

・ジム・スナイパーカスタムは洞窟以外に居る敵を狙撃  
・中距離支援機体は洞窟を視野に入れつつ支援射撃をする

#### ○対策

・岩場の陰を利用し、狙撃、中距離支援機の砲撃をしのぐ  
・近距離戦型MSを多めに出し、接近戦で有利な状況を作る

## ジオン軍守備重視の一例

ザクタンクにはキャノン砲Cを装備させ、前方の広範囲に弾幕を作ってもらいつつ、障害物越しに攻撃が可能なズゴックで射撃すれば、マップの中央をほぼカバーできる。そこでHPを消耗させ、遊撃部隊のドム・トローベン、アッガイで撃墜する、といった流れが理想。

ドム・トローベンはラケーテン・バズを装備。洞窟内から進攻する敵機へ砲撃できるようにしておく。アッガイは機動セッティングで機動力を上げつつ、機動力の低下しない水辺を中心に動き回り、HPの少ない敵機に襲い掛かる。ザクタンク、ズゴックは中央、ドム・トローベンは岩

場、アッガイは水辺寄りで動く、といった陣形を取ろう。



ズゴックとザクタンクのキャノン砲Cで弾幕を展開。接近される前にHPをケズろう。

### 狙いと対策

#### ○狙い

・ザクタンクとズゴックで中央のフィールドを集中砲火  
・ドム・トローベンは援護と洞窟から進攻する敵を迎撃

#### ○対策

・洞窟の中に入ってしまうえばズゴックやザクタンクを無力化できる。洞窟から強引にゴリ押しするのが有効

格	アッガイ
近	ドム・トローベン
中	ズゴック
後	ザクタンク(キャノン砲C)

## 攻めるなら拠点をたたく！

ちまたでは格、近、中で4機といった編成が多く、これらの編成でぶつかり合うと、拠点近くで守りを固めた側が大きく有利。1機撃墜した側が守りに徹すると、崩せないのが現状だ。これを打破するのが対拠点攻撃の武装を持ったMSだ。主に活躍するのは射程の長いガンタンクやザクタンクのキャノン砲B装備。この装備はMS戦だとほぼ無力なもの、拠点に対して絶大な攻撃力を持つため、拠点防衛の布陣を崩す事が可能。

拠点破壊に成功すれば、敵軍のコストゲージを1/4減らすことができ、拠点修復中はMSのHP回復も不能。一気に攻め倒すチャンスとなるぞ。



洞窟から出た後、正面の岩をジャンプで越えて赤ロック。その後は洞窟内で砲撃可能。

### 狙いと対策

#### ○狙い

・タンクをほかの3機が護衛しつつ、拠点を落とす。拠点破壊後は自軍拠点へ戻り、防衛戦をしよう

#### ○対策

・近距離戦機体 or 近接格闘機体を合わせて3~4機組み込む。3機の場合は狙撃機体を入れ、タンクを迎撃する

格	ジム・寒冷地仕様/グフ
近	ジム・コマンド/ザク・デザートタイプ
中	陸戦型ガンダム(ジム頭)/ズゴック
後	ガンタンク/ザクタンク

## 連邦軍

連邦軍の機体は正面に弾を飛ばす武器が多いので、洞窟内から全軍で進攻するのがオススメ。敵軍にズゴックやザクI・スナイパータイプが居た場合、これらの機体の攻撃をほぼ無効化できるので、進軍が楽になる。ガンタンクは洞窟を出たらジャンプで拠点を赤ロックし、洞窟の中に下がりながら砲撃を開始しよう。

## ジオン軍

ジオン軍の場合は、ズゴックが中央の山岳地帯でも障害物越しに攻撃できるので、洞窟の上から進攻するのが有効。ザクタンクは中央にかかる、アーチのような岩場を登っていき、洞窟の上にある砲撃ポイントに向かう。ズゴックが前方に弾幕を張り、グフがザクタンクの護衛、ザク・デザートタイプが援護すること。

### 拠点攻撃ポイント





# すべてを見直し 新ダンジョンを制覇せよ

Q U E S T I O N



Ver. 3.0

王国の守護者

©SEGA

今回は、デッキ構築に役立つデータや本シナリオ最終ダンジョン攻略をはじめ、新参冒険者必見の通信攻略など多彩な内容をお届け。新バージョンに慣れながら、新たなチャレンジをしてみよう。

Quest of D Ver.3.01 王国の守護者

■メーカー：セガ  
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG  
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン  
■バージョン：2006年11月24日(稼働中)  
■使用基板：Chihiro™

Text：真瑠世

EVENT

スコアアタックスケジュール

期 間	1/8 (月)～1/14 (日)	1/8 (月)～1/14 (日)
内 容	第2回スコアアタック シングル	第2回スコアアタック マルチ
場 所	普遍の契、黒騎士の挑戦、宵闇と曉闇	劫の足枷
ルール	ダンジョンのハイスコア合計値を競います	ギルドの上位5人の累積スコアを競います

デッキ構築の指針

## 強攻撃スキル 積み性能検証

本バージョンでのデッキ構築に役立つ、強攻撃スキルの積み方を検証してみた。目的のスキルを最大限に生かすようなデッキは、果たしてどんな形になるのか？

Text：真瑠世

本作では敵の攻撃が激しくなっていることに伴い、連係スキルよりも強攻撃スキルの重要性が高いことは間違い無い。ここでは強攻撃スキル

に絞って、デッキ構築後の初期STRを50に設定してダメージを検証してみた。1枚→1枠へのダメージ上昇率を仮に100とすると……、

- 1枠最大積みの効率が非常に高い
- 1枠積んだ後は1枠で50しか上昇しない
- 連係スキル2枠で強攻撃スキル1枠分※
- ダッシュ攻撃スキル1枠で強攻撃スキル1枠分※
- ※コモンスキルは別で上昇率が高め

ということが分かった。なお、2枠にした場合に50の上昇率を得られないスキルが存在した。下表で積み上昇率が×になっているものがそれで、モーションがコンパクトなスキルは積み上昇率が悪い傾向にある模様。これらをすべて考慮しつつカードのパーマネントを考えた場合、特にDEXが上昇しない強攻撃スキルは連係スキルで補強するのが有効になる。また、ダッシュ攻撃スキルもスキル欄(最大で八つ)の枠の消費を抑える点において優秀なことが分かるだろう。

<強攻撃スキル 積み枠によるダメージ変化>

	職業	レアリティ	使用武器攻撃力	1枚	※は2枚	1枠最大積み	2枠最大積み	1枠+連係2枠	1枠+ダッシュ攻撃1枠	積み上昇率
スレッシャーテイル	全職業	UC	80	145	145	163	172	174	174	×
クラウドブレイカー	全職業	UC	73	132	132	150	159	161	—	×
ブロードビート	全職業	UC	71	127	127	144	153	155	—	×
ハードブレイカー	全職業	UC	85	307	307	350	371	371	371	○
ワイルドスマッシュ	戦士	UC	80	※238・73	266	266・119	284・133	284・133	—	○
ロックブレイカー	戦士	UC	69	187	187	214	227	230	—	×
グランドブレイカー	戦士	UC	89	287 (383)	326	326 (435)	346 (461)	346 (461)	346 (461)	○
ビートダウン	戦士	UC	94	102・136	115	115・153	121・162	121・162	—	○
ライトニングランサー	戦士	R	73	※151・182	169	169・208	181・225	181・225	—	○
デッドエンド	戦士	R	94	282	318	318	336	336	—	○
ダブルドラゴン	騎士	R	84×2	92・77	105	105・87	111・93	111・93	—	○
ハードスラッシュ	戦士	C	89	256 (367)	313	313 (450)	342 (491)	330 (475)	—	○
ウィンドブレイク	戦士	C	89	160	192	192	209	203	—	○
スパイトブレイカー	僧侶	UC	85	154	175	175	186	186	—	○
ヘビースタップ	盗賊	UC	71	240	281	281	301	301	—	○
ファントムインパルス	魔法使い	UC	78	138	156	156	165	167	167	×

※()内の数値は最大ため時

QOD3  
耳より情報

スキルの枠積みの際の注意点は、そのスキルで最大ダメージを出すにはそのスキルのみを積むのが最適なこと。記事の中では、DEXやSTR不足を補うためのデータを収集した。



## ——上位職 RANK、サポートジョブのレベルアップ効果——

レベル	レベルアップ効果
Lv.1	専用習得スキルLv.1が使用可能
Lv.2	専用習得スキルLv.2が使用可能
Lv.3	専用習得スキルLv.3が使用可能
Lv.4	専用習得スキルLv.4が使用可能
Lv.5	得意武器の適正値限界突破 +2%
Lv.6	得意ステータス上限突破 上限2アップ
Lv.7	パラメータボーナス+1
Lv.8	得意武器の適正値限界突破 +1%
Lv.9	パラメータボーナス+1
Lv.10	得意ステータス上限突破 上限3アップ
Lv.11	パラメータボーナス+1
Lv.12	得意武器の適正値限界突破 +2%
Lv.13	パラメータボーナス+1
Lv.14	得意ステータス上限突破 上限5アップ
Lv.15	パラメータボーナス+1

レベル	レベルアップ効果
Lv.1	0フォースカードのコモンスキル使用可
Lv.2	消費、威力補正緩和
Lv.3	武器防具補正緩和
Lv.4	消費、威力補正緩和
Lv.5	職業に応じたパラメータアップ
Lv.6	武器防具補正緩和
Lv.7	消費、威力補正緩和
Lv.8	武器防具補正緩和
Lv.9	職業に応じたパラメータアップ
Lv.10	0フォースカードのアンコモンスキル使用可
Lv.11	消費、威力補正緩和
Lv.12	他職業スキル パーマネント補正緩和
Lv.13	消費、威力補正緩和
Lv.14	他職業スキル パーマネント補正緩和
Lv.15	消費、威力補正緩和

上位職、サポートジョブのレベル(ランク)アップによる効果は左表の通り。上位職は約50万pts.程度でレベル15に到達するが、まずはレベル4まで上げることが先決。一方のサポートジョブは、前バージョンで10まで上げてあれば、15までは比較的少ないpts.で到達できる模様。

なお、得意武器は戦士:片手剣、両手剣 司教:棍棒 賢者:杖 暗殺者:短剣となる。

サポートジョブのパラメータボーナスと得意ステータス上限突破は、騎士:STR 司教:MIN 賢者:INT 暗殺者:AGIが対応。上位職のパラメータボーナスは騎士:STR、DEX 司教:MIN、DEX 賢者:INT、DEX 暗殺者:AGI、LUCが対応している。

### ルビーの原石カードについて

次にルビーの原石の価値を検証してみた。強攻撃スキル2枠(初期STR50)と、強攻撃スキル1枠+ルビーの原石1枠で検証し、後者はSTR50から強攻撃スキル1枠分のSTRパーマネントを引いた状態で、ルビーの原石を投入してみた。つまりスパイトブレイカーの場合、前者はSTR50、後者はSTR63で検証した結果になる。

結果を見ると、武器スキルがコモンスキルの場合1枠では同等のダメージを得られなかつ

た。しかし枚数を考えれば、同等以上の効果があることが分かる。一方で強攻撃スキルの大半を占めるアンコモンの場合、ハードブレイカー以外はすべてのスキルでルビーの原石を入れた方がダメージアップにつながった。カードのパーマネントでSTR以外も上がる場合は、必要なDEXを稼いだ後にルビーの原石を入れよう。レアスキルの場合は4枚のルビーの原石では効果が薄かったが、6枚まで積み重ねれば効果抜群。

このように、ルビーの原石カードはデッキへの投入価値が高いが、問題となるのはSTRの最大値。エルフの場合はほとんど要らないだろう。

### ●ルビーの原石によるダメージ変化

	STR パーマネント	2枠積み	1枠+ ルビー1枚分
スパイトブレイカー	5	186	190
ハードブレイカー	10	371	369
グランドブレイカー	8	346 (461)	348 (464)
デッドエンド	8	336	340 (327)
ハードスラッシュ	10	342 (491)	330 (474)

※デッドエンドの()内はルビー4枚積み時

#### POINT

- ハードブレイカー以外はルビーの原石推奨
- STR上限値に注意しよう

### 補助系魔法について

続いて、補助系魔法について検証してみた。こちらはSTR50で補助系魔法を使った状態を計測。その結果は右表にある通りで、補助系魔法を1枚入れるなら1枠の方が効率がよいことが分かる。武器スキルの代わりに補助系魔法を1枠最大積み込むことで、スキル欄の圧迫を防げるとともに効果時間の延長を図れることが重要だ。

### ●補助系魔法によるダメージ変化

	2枠+ソングオブ バトル1枚	1枠+ソングオブ バトル1枚
スパイトブレイカー	251	253
	2枠+コンセント レーション1枚	1枠+コンセント レーション1枚
グランドブレイカー	449 (599)	446 (595)

#### POINT

- 補助系魔法はなるべく1枠積み
- 効果時間が長いので使いやすい

#### 注意点

補助系魔法も2枠目以降は1枚から1枠の効果上昇量が半分になってしまう。攻撃力上昇、効果時間ともに半分になってしまうので、非常に効率が悪いといえる。基本的には何枠も積むものではないと考えよう。

	1枠	2枠
コンセントレーション	武器攻撃力+35% 45秒	武器攻撃力+37.5% 52.5秒
ソングオブバトル	武器攻撃力+40% 50秒	武器攻撃力+42.5% 60秒

## SAMPLE DECK

検証結果を元に実際に、サンプルデッキを構築してみた。これが正解というわけではないので、自分なりにアレンジしてみよう。

#### SAMPLE 1

- グランドブレイカー×12
- 回復系×9
- バスタースラッシュ×8
- コンセントレーション×6

グランドブレイカー3枠分の威力を確保したもの。バスタースラッシュのDEX上昇がポイントで、4枚で連係スキル1枠分の影響力を持つ優秀なスキルだ。ぜひ入れよう。

#### SAMPLE 2

- ロックブレイカー×12
- 回復系×10
- ルビーの原石×6
- コンセントレーション×6

ロックブレイカーはDEXが低くても使いやすいスキルなので、STRを重視してみた。回復系を1枚減らしてクロノストライフを入れたら、さらにパワー型のデッキになるぞ。

#### SAMPLE 3

- ハードブレイカー×5
- ヒーリング×2
- パニシングブロー×11
- 回復系×10
- ソングオブバトル×5

ハードブレイカー2枠分かつDEXを20稼ぎ、大量の回復系を投入したデッキ。パニシングブローは風指の攻撃発生速度を誇り、攻撃範囲が広く硬直時間の短い優秀スキルだ。

#### SAMPLE 4

- ダブルドラゴン×16
- 回復系×8
- コンセントレーション×6
- ルビーの原石×5

最高のダメージ効率を誇る&相当な資産が必要なデッキ。圧倒的な火力で素早く敵をせん滅できるため被ダメージが少ないのが強み。劣化が激しく、武器は最低6本必要。



デッキ構築は自分の好みで構わないが、ダメージを上げる際に、効果の悪いデッキの組み方をしているのか? をチェックしてみよう。



魔導書の奪還をかけた最終決戦に挑め！

# シナリオ攻略

長きにわたったシナリオダンジョン決戦の地、混沌の要塞を徹底攻略。特殊なギミックこそ少ないが、強者ぞろいの新モンスターに加えて、ボス戦までかなりの長丁場となる。これまで覚えた知識とテクニックを駆使し、魔導書Dを最終ボス・フォルガルから奪還せよ！

Text：伊勢猫



回復ポイントを忘れずに！

## 混沌の要塞

～SUB MISSION～  
レベル20以上でクリアしろ

これまで登場したダンジョンギミックの総決算的な混沌の要塞は、スタート直後のルート選択によってダンジョン構成が変化。いずれのルートから回ってもクリア可能だが、2Fの対応属性が変化する点に注意（次ページ参照）！ハードインフェルノがダメージソースの魔法使い&賢者以外は、炎耐性を上げての東の塔ルートをおススメしたい。これに加えて、eアイテム欄に余裕があれば毒消し×3個を持ち込んでいこう。

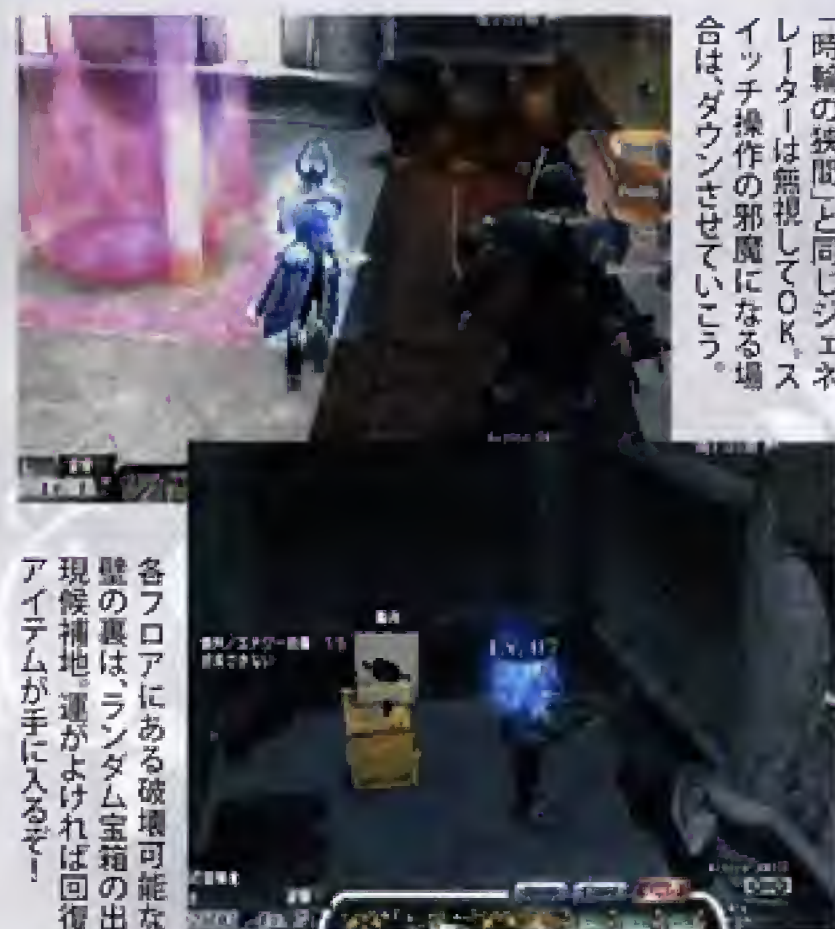


東の塔ルートだと、毒トラップがある東の塔2階を先に回れるため、アイテム欄が無駄にならない。ルームガーダー戦を素早くクリアできれば、持ち込みなくてもいい。

SSランク獲得での最重要ポイントとなるのは、長丁場のダンジョン道中を効率よく進めるだけのせん滅力とパターン化。ダンジョン道中だけでなく、対フォルガル戦も長期戦になるため、ボス戦までに回復カードをいくつか残せるかが勝負ともいえる。そのためには徹底しておきたいのが、ルームガーダー戦スタート時のモンスター配置の把握。厄介なモンスターをスタート直後に撃破すれば、それだけ余計なダメージを減らすことができ、回復カードに余裕が出てくるはずだ。

なお、サブミッションについては、ルームガーダー戦以外のモンスターを無視するとレベル20に到達できないので要注意！東の塔2階で通路のネクロマンサーやハイサラマンダーを倒して、少し余分に経験値を稼いでおくといい。

## 道中のポイント



「時輪の狭間」と同じジェネレーターは無視してOK。スイッチ操作の邪魔になる場合は、ダウンさせていこう。

各フロアにある破壊可能な壁の裏はランダム宝箱の出現候補地。運がよければ回復アイテムが手に入るぞ！

## 魔導シリーズは無視でOK!?

東の塔と西の塔にある金の鍵は、それぞれ固定宝箱にある魔導の剣（東の塔）と魔導の首飾り（西の塔）の入手に使用する。これらのイベントアイテムについては、神器と違って無くてもクリア可能だ。とはいえ、魔導の剣があるとフォルガル戦が楽になるので、できれば事前にノーマルなどで入手しておきたい。

魔導シリーズ入手時は、ルームガーダー戦が増える上にダメージを受けやすい構成なので要注意！



## 098 フォルガル

フォルガル戦が始まった直後は、まず始めにメア&フィモールの撃破と付随したジェネレーターの破壊が最優先事項。これらはダンジョン道中と違って破壊後に復活しないため、一度壊してしまえば復活しなくなる。

ここまでの下準備が整った段階で、ようやくフォルガルと戦闘を開始。基本的な戦闘の流れは、「シャドウ（ボス）召喚→外周を逃げながら

回復カードをいくつか残せれば、クリアは決して難しくない。回避重視で安全確実にいこう。

フォルガルを攻撃」が基本。一定時間おきに召喚されるシャドウ（冒険者）は、外周を大きく回れば無視してしまっても構わない。なお、シャドウ（ボス）召喚中以外は、フォルガルがマントを開いたときのみダメージが通る（魔法詠唱時&シャドウ召喚時）ので、回避に専念した方が無難。シャドウ（ボス）によっては長期戦となるが、これが最も安全で確実な倒し方だ。



まずは中ボスとジェネレーターを撃破。フォルガルのインパクト系魔法は常に警戒しておくこと。



シャドウ（ボス）の召喚中はマントが開いたままに、攻撃チャンスが少ないので、威力重視のスキルがオススメ。



魔導の剣を使えば、強攻撃MAXため×2回でシャドウ（ボス）も撃破可能。撃破後はしばらく攻撃し放題だ。

## 魔導の剣でシャドウを一掃!?

東の塔2階で手に入る魔導の剣は、フォルガル戦のシャドウに対してもダメージを通せるイベントアイテム。基本的に無くてもクリア自体は可能だが、ダッシュ攻撃など1発でシャドウ（冒険者）を一掃できるのは大きなメリット。ただし、装備時にDEXマイナスのパラメータ補正があるので、早めの攻撃を心がけよう。

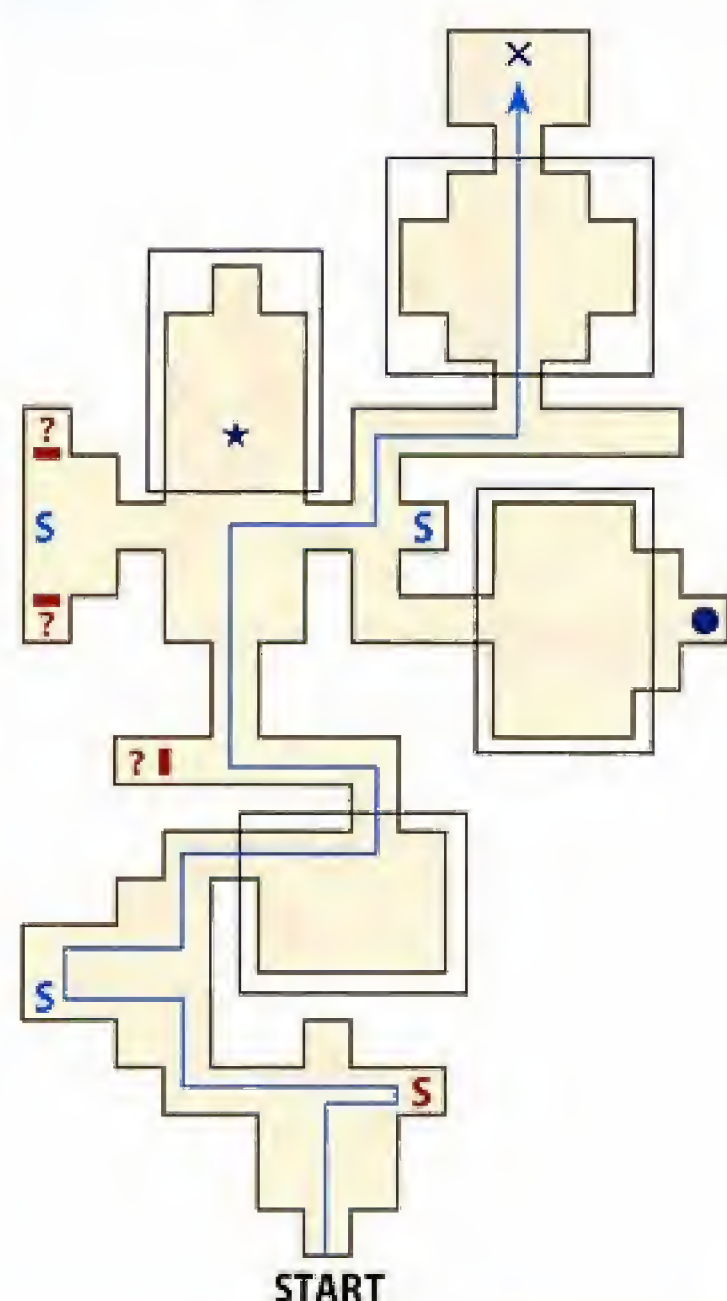
これ以外にも、シャドウ（ボス）へダメージを与えた際に微量のHP回復効果（約100分の1程度）などの特殊効果もある。



DEXが下がって攻撃スピードが遅くなるので、ダッシュ攻撃は気持ち早めにいくこと。



# FLOOR1-EAST



# オススメ攻略ルート

各塔1階のルームガーダー戦では、センチネルの出現位置に要注意！ 東の塔であれば入り口から向かって右奥、西の塔であれば左奥に出現するので、出現直後に背後から攻撃し、範囲石化を撃つ前に倒してしまうこと。

東の塔2階では、各部屋に設置された三つの水晶を破壊することで扉が開く。ルームガーダー戦で手間取ると、「墮ちた英雄」と同様に毒トラップが発動するので注意！ 各塔2階をクリアした後は、異なった構成の中ボス戦に突入（後述）。中ボス戦終了後は宝箱のオーブを取って、東の塔と西の塔を結ぶ回廊にある扉へはめてから、西の塔2階に移動しよう。

西の塔2階では左右のルームガーダー戦×4回をこなして、奥にある柱スイッチを操作すればOK。手前のルームガーダー戦では、あらかじめトラップを踏んで柵扉の中に入っておき、出現したアークドルイドから倒すのがオススメだ。なお、左右のe回復カード入りの壺が設置された扉は、左右のスイッチ操作で開く仕組み。オススメルートでは無視しているが、中ボス前に反対側のルートを回することで、両側のe回復カードを手に入れられるぞ！



魔法使い系は凍結、それ以外は背後から速攻撃破！ 倒し切れない場合は装備やデッキを見直すこと。



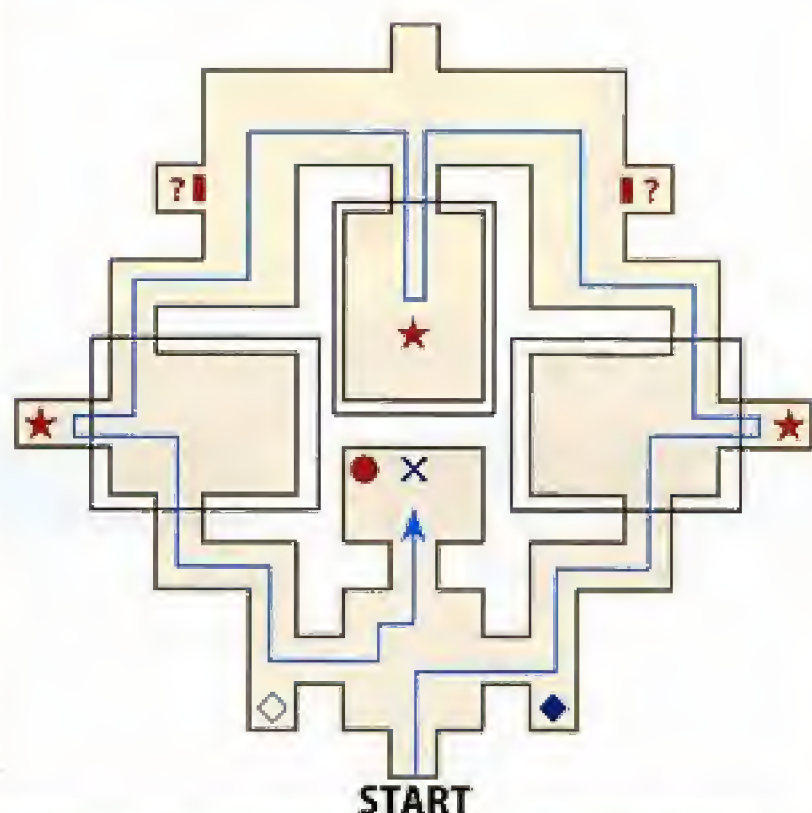
東の塔2階のルームガーダー戦は、ネクロマンサーから倒すのがオススメ。

西の塔2階はアークドルイドから撃破メタルナイド系は後回しにしよう。

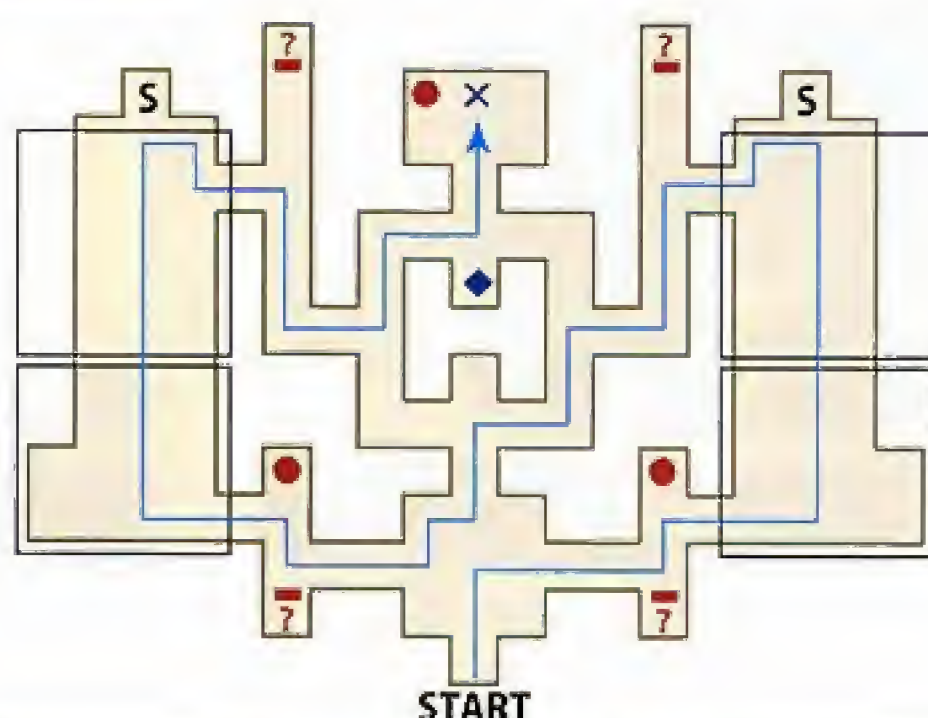
## 凡例

- ★……水晶
- ……金の鍵
- ★……宝箱
- !……破壊可能な壁
- S……玉スイッチ
- S……壁スイッチ
- S……柱スイッチ
- X……ワープ
- ◆……HP回復の泉
- ◇……MP回復の泉
- ……eカード回復
- ?……ランダム候補
- ……ルームガーダー
- ……オススメルート

## FLOOR2-EAST



## FLOOR2-WEST



## 東西ルートの違いについて

東の塔と西の塔はそれぞれが独立した3階構成で、各塔の中ボス戦→宝玉部屋→回廊→反対側の塔2階へとつながっている。フォルガル戦には、回廊の宝玉扉から行けるぞ！

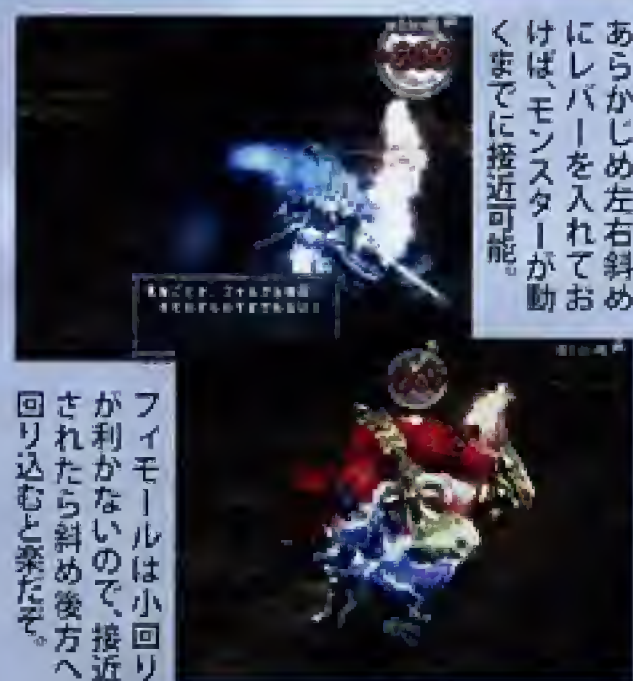
## 西の塔中ボス

## フィモール

出現数  
・カンジャラー×2  
・アークドルイド×1

フィモール戦では、動きが遅いフィモールを後回しにした状態で、魔法が厄介な魔導士たちを先に倒すのがセオリーとなる。

まずスタート直後は、左右いずれかのカンジャラーを速攻で撃破。後は魔法玉とフィモールの接近に注意しながら残ったカンジャラー&アークドルイド→フィモールと順番に倒していくと被ダメージが少なくて済む。



フィモールは小回りが利かないので、接近されたら斜め後方へ回り込むと楽だぞ。

あらかじめ左右斜めにレバーを入れておけば、モンスターが動くまでに接近可能。

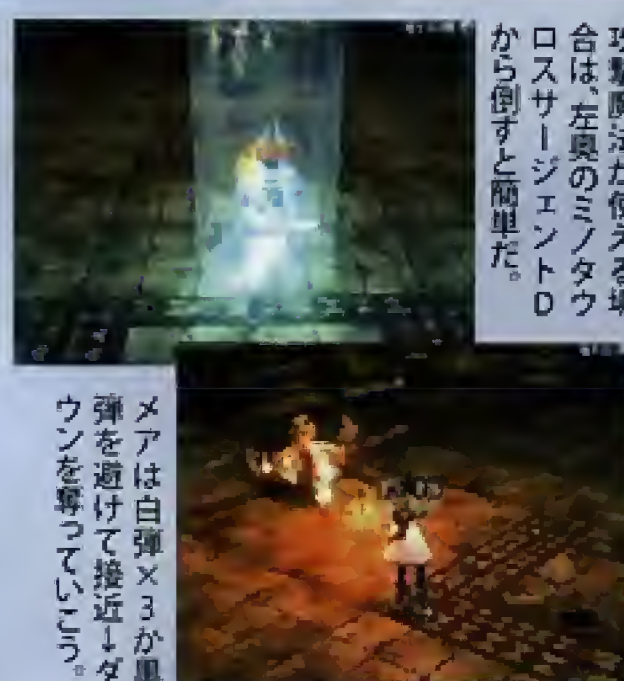
## 東の塔中ボス

## メア

出現数  
・ミノタウロスサージェントD×1  
・デーモン×1

遠距離の連続攻撃が厄介なメア戦では、基本的にメアから倒してしまうのがオススメ。ただし、見えないリフレクトマジックが展開されているので、魔法使い系はダウンを奪ってからキャンセル魔法を撃っていくこと。

なお、中ボスはいずれも紫オーラは見えないが……ある程度HPを減らすと、ダウンしなくなる上に動きが早くなるので注意！



メアは白弾×3が黒弾を避けて接近し、ダウンを奪ってしまおう。

攻撃魔法が使える場合は、左奥のミノタウロスサージェントDから倒すと簡単だ。

## QOD3

耳より情報

シャドウ(ボス)の種類と対処:フォルガルが召喚するシャドウ(ボス)は、ワイバーン/エルドワイバーン/ブラックドラゴン/ブルードラゴン/魔竜パロル/イフリート/グレートデーモンのいずれか。中でも厄介なのが体格の大きなドラゴン系のシャドウ(ボス)で、プレス攻撃を出されると逃げ切れないこともしばしば……。ドラゴン系が召喚された場合は、攻撃よりも回避に専念しよう。



初心冒険者よ、立ち上がれ!

# “豪傑”への道

## ～第一回 蒼き竜の巣攻略～

新規参入者や、あまりやり込んでいない人のためのページとしてスタートした当コーナー。第一回は仕掛けが難解な上級ダンジョン、蒼き竜の巣を攻略していこう。

Text: ちゃっきー

全国協力で蒼き竜の巣をプレイするときは、いくつかの“お約束”を知っておく必要がある。まず一つ目は、常に“二手に分かれて進む”こと。各フロアには左右への分岐ルートがあるので、4人の場合は2対2に分かれて攻略しよう。1対3では、一人になったプレイヤーが苦しくなってしまうぞ。そして二つ目は、“飛び道具を持ち込む”こと。先に進む扉を開けるために、柵の向こうにいる敵を倒さなければならない場面があるからだ。戦士はイーグレットや盗賊の斧など、⑥+①で投げられる武器を持ち込みたい。



ボスはフルードドラゴン。全身凍結は全方位攻撃(⑥+①+④)をし、ながら接触すれば、その後も普段通りに攻撃できる。前足を高く掲げるボースが、全身凍結の合図だ。

### B1F

パターンAは左右二カ所、Bは四カ所のスイッチを操作して先へと進む扉を開く。いずれのスイッチも、分岐後のルームガーダー戦が終わると操作できるようになるので、忘れないように。

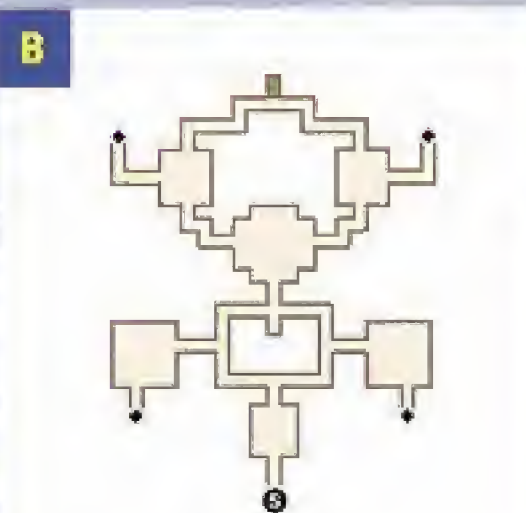
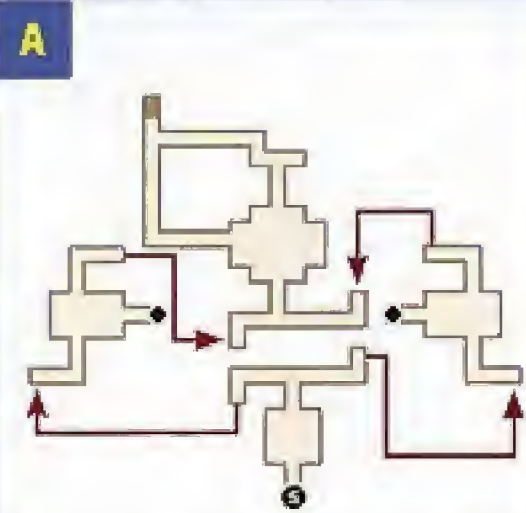
特殊なのがCのパターン。ここは、途中にいるオークF、柵の向こうにいるコカトリスが扉を開くスイッチになっている。1体も残さず、すべて倒そう。コカトリスはマップ中央付近にあるスイッチでワナを作動させて倒す手もあるが、運が悪いと時間を大きくロスしてしまう。なお、敵を残してマップ上部に進んでしまったときは赤のワープへ。スタート地点に戻る。



柵の向こうのコカトリスは、飛び道具で倒す。僧侶、魔法使いは魔法、盗賊はナイフ投げを使おう。デッドエンドなども当てられるが、思わぬ反撃を受けることもある。

## 蒼き竜の巣 簡易マップ

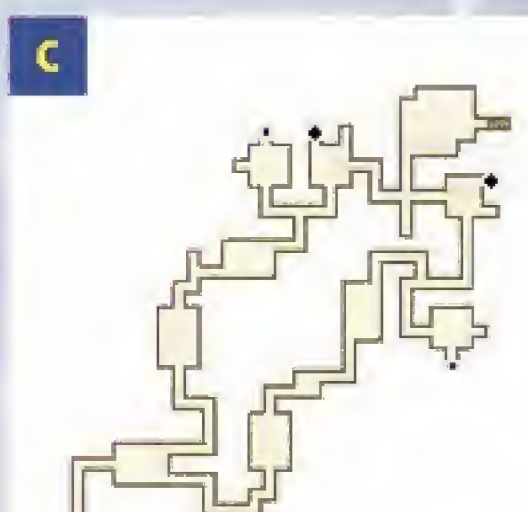
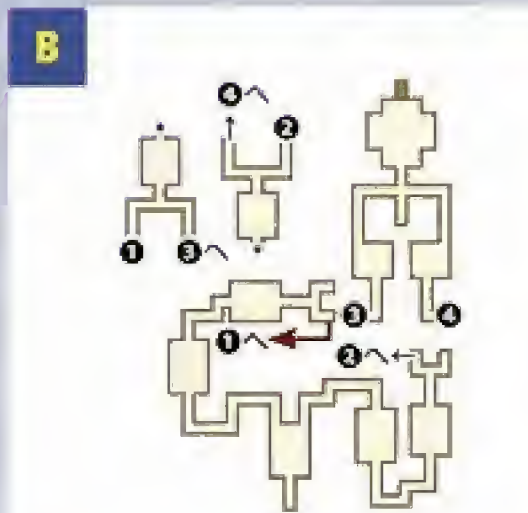
### B1F



#### 凡例

◆…扉に連動したスイッチ ●…倒さなければならない敵 ★…赤、青の鍵 ①…赤、青の扉  
⑤…スタート ⑥…ゴール

### B2F



### B2F

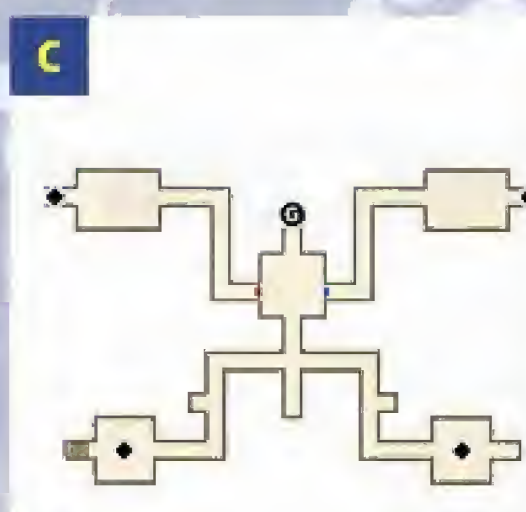
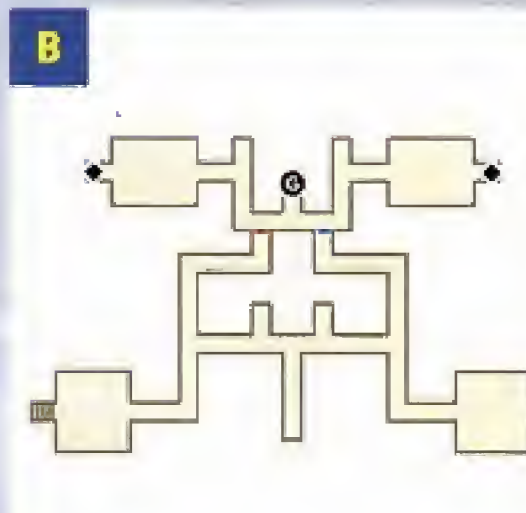
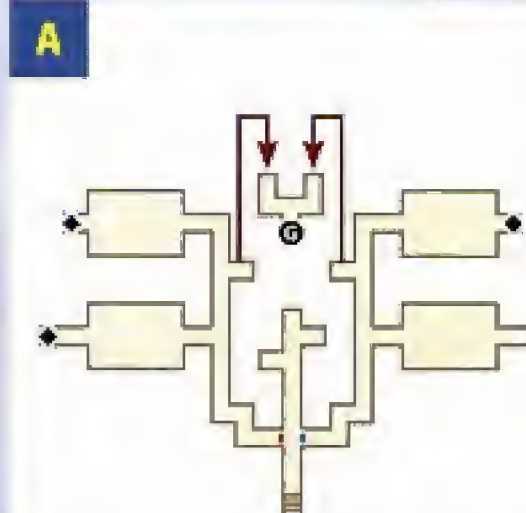
次のフロアで使う赤、青の鍵を手に入れるのがこのフロアのポイント。パターンBは、入るワープさえ間違えなければスムーズに手に入る。左ルートを進んだ場合は右ワープ、右ルートを進んだ場合は左ワープと覚えておこう。

A、Cのパターンは、鍵のある部屋への扉が逆のルートにあるスイッチで開く仕組みになっている。スイッチを押し忘れると逆ルートを進んだプレイヤーに迷惑がかかってしまうので要注意だ。パターンAは途中の部屋にいるファイアーゴーレム、トロール、ダークマジシャンがスイッチになっているので、忘れずに倒すこと。



鍵のある部屋への扉が開かないときは、マップを見ながら逆ルートを進んだプレイヤーの動きをチェック。スイッチを押していないようなら、最後の赤ワープで戻るしかない。

### B3F

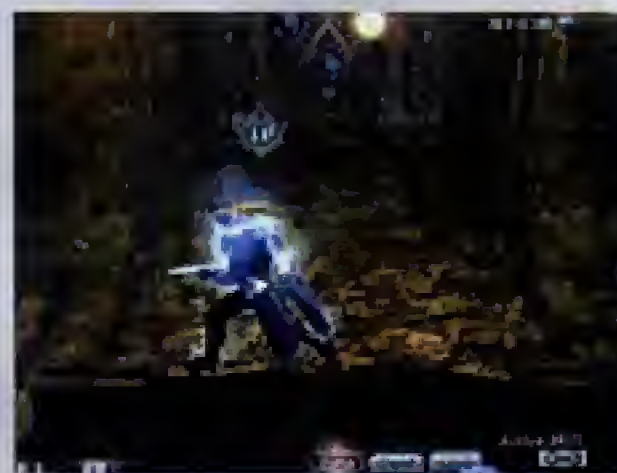


### B3F

前のフロアで入手した鍵を使い、先へと進んでいく。赤の扉は左ルート、青の扉は右ルートにあるので、持っている鍵の色に応じて進もう。鍵を持っていないプレイヤーは、2対2に分かれることを考えて進行ルートを決める。

もちろん、そのほかのスイッチも重要。パターンAは四カ所、BとCは二カ所あるぞ。Cの右下のスイッチは、一人だけが押しに行ってもいい。

なお、パターンAの最後の扉は、三つの床スイッチを素早く踏むことで開く。失敗した場合はいったん中央に戻ってスイッチから離れ、扉のランプがすべて消えてから再挑戦しよう。



パターンAの最後の扉に注意。三カ所の床スイッチが扉に連動しているため、素早く連続で踏もう。一度失敗すると、すぐには再挑戦できない。中央でしばらく待つこと。



特殊通り名を入手せよ

# 通信ダンジョンシングルプレイ 攻略の指針

本バージョンから、最上級ダンジョンをシングルプレイで中央ボスをノーコンティニューで制覇すると通り名を獲得できるようになった。D.NET→カード情報→通り名設定→特殊通り名で確認できるので、これを機に6ダンジョン制覇にレッツチャレンジ！

Text: 真瑠世



## 多対1の戦闘に慣れる

通信ダンジョンを一人でプレイするときに問題になるのが、ルームガーダーで複数の敵を一人で倒さなければならない点。多対一の戦闘に不慣れな人は一体を攻撃中にほかの敵から攻撃をくらってしまい、ようやく切り抜けたとしても時間がかって中央ボスの扉が開かない……。

まず多対一では、頭数を減らすのが最優先。体力の少ない敵を出現と同時に瞬殺すること。次に視点を中央側へ向けるということ。簡単なのはダッシュ攻撃→武器キャンセル→レバーを逆+ボタンで視点を中央へ向ける方法。目の前の敵はダッシュ攻撃でダウンしているの、反撃を受けずに視点を中央へ向けられる。これを意識するだけで、多対一の戦闘がグッと楽になるぞ。

## 持っていると便利な高性能アイテム



ドラゴンアーマー◆3

エーテルアミュレット

## 忘却の神殿

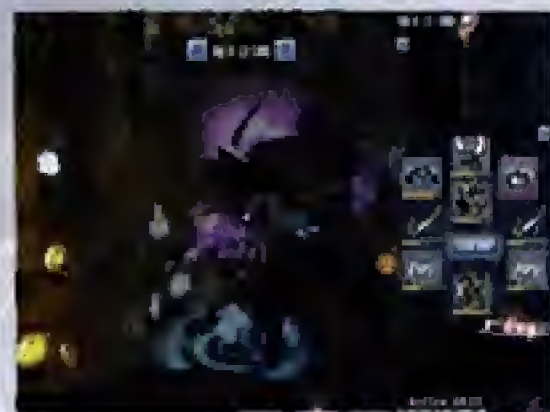
難易度



通り名: 忘却を切り拓く者

有効アイテム: 地図、ギャザーブーツ、エーテルアミュレット、スネークヘッド

ランダムマップ5階層→ルームガーダー→ドラゴンゾンビという流れで、ランダムマップで苦戦をすると中央が難しい。逆に、ランダムマップを抜ければ後は楽なので、ここで補助系魔法を使う方が賢明。ドラゴンアーマーとウイングシールドでAGIを上げるといいぞ。



ランダムマップが山場になる。ミノタウロスコマンドーは特に厄介なモンスターなので、できれば補助系魔法に頼りたいところだ。ドラゴンゾンビ戦ではクールから優先して倒すといいぞ。

## 白夜の王

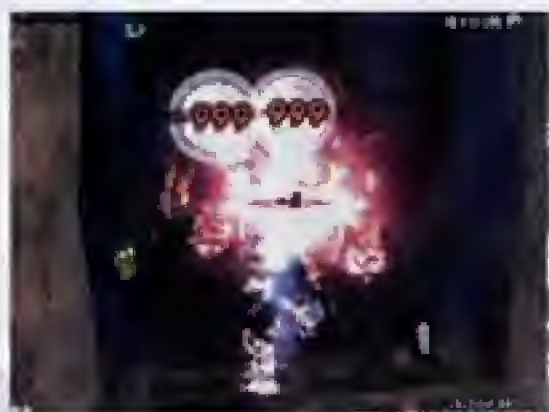
難易度



通り名: 孤高の白夜王

有効アイテム: 地図、アイスアーマー、ギャザーブーツ、ハードインフェルノスクロール

宝玉の問題があるので、基本的にはフロア4経由で進もう(ダークマジシャン優先で)。フロア2以降は固定マップなので、フロア1のランダムマップで長いマップを引いたときは、フロア2以降をしっかり練習だ。ボスは、高火力なら燭台を灯さなくてもダメージを通せる。



フロア4の立ち回りがタイムに影響しやすい。まとめてバツサリ斬れば時間がからないので、ミノタウロスサージェントの突進をうまく誘導しよう。もちろんダークマジシャンが最優先だ。

## 悠久

難易度



通り名: 悠久を語る者

有効アイテム: 地図、アイスアーマー、エーテルアミュレット、ウイングシールド

ランダムマップ7階層+ブルードラゴンという構成で、制限時間は10分。ランダムマップの部屋数が1~2個のパターンを何度か引くことと、ミノタウロスコマンドーDを絶対に引かないことが重要。運が悪いとフロア7すらたどり着けず、運がいいと1分以上残してクリアできる。



運がすべてといっても過言ではないダンジョン。1フロアの平均部屋数は3だが、7フロアすべて部屋が三つだと、かなり絶望的。部屋数が少ないマップ+強敵に巡り合わない運が試されるぞ。

## 堕ちた英雄

難易度



通り名: 英雄の名を継ぐ者

有効アイテム: ドラゴンアーマー、サンダーアミュレット、トパーズ

前バージョンでやっていた人には簡単だが、初トライの人にはかなり歯ごたえがあるダンジョン。フロア3までは3パターンから選出、3連ルームガーダーとなっているので、完全にパターンにすることができる。ボスはAGIが35程度あれば、ほぼすべての攻撃を回避できるぞ。



道中は完全パターン、ボス戦も攻撃をほぼ回避できれば、後はスキに反撃を狙うだけ。ボスの体力が多いので、どこで仕掛けるかが最重要。白騎士を早めに沈めることを最優先に考えよう。

## 劫火の魔龍

難易度



通り名: 劫火を払いし者

有効アイテム: ドラゴンアーマー、エーテルアミュレット、ソルアミュレット

フロア3は各部屋で相手にする敵の数が多くパターンになりにくい、多対一の戦闘の上達には持ってこいのダンジョン。中央を目指す場合回復系がほぼ皆無なので、エーテルアミュレットがあるとかなり楽になる。ルームガーダーは2回ともほぼ内容が一緒なので、パターンを作ろう。



ルームガーダーはドラゴンアーマーで防御力を上げた状態ならこり押しでもいい。写真のようにグランドブレイカーを当てれば、タイムを大幅に短縮できるぞ。後はフロア3の立ち回り次第になる。

## 時輪の狭間

難易度



通り名: 星の車輪

有効アイテム: ドラゴンアーマー、エーテルアミュレット、ソルアミュレット、透明薬

フロア3が中央部屋でレバーを引くパターンだと、中央到達が楽になる。中央ボスはコアを3~4ターンで倒せたとしても、開始時にENが満タンでないと厳しい点に注意。ミニマップを見つつ、背後方向から攻撃しよう。暗殺者、司教ならば最長パターンでも中央へ到達しやすい。



司教ならセレニティ、エウレカでルームガーダーが楽になる。暗殺者ならフロードビート+アクセラレ、騎士はフロア3で接近戦を耐えよう。フロア3がレバリのパターンなら、中央はすぐそこだ。



# AFTER BURNER CLIMAX

今回攻略するステージではさらに敵機からの攻撃は強力になる。避け方を洗練させていき、後半戦に備えていくぞ！

## アフターバーナー クライマックス

■メーカー：セガ

■ジャンル：フライトシューティング

■操作方法：アナログ操縦桿+2ボタン+スロットルレバー

■発売日：2006年10月中旬(稼働中)

■使用基板：LINDBERGH

Text:ずるずる

©SEGA

Produced under license from Boeing Management Company.  
Produced under license from Northrop Grumman Systems Corporation.



NORTHROP GRUMMAN



## 敵の攻撃をかいくぐり、ターゲットを追跡せよ！

### STAGE 6

## Great River Valley 大河の渓谷

山頂の雪解けを早める晴天が河川を青く染めている。  
狭い渓谷での戦いは一瞬の迷いが命取りとなる。

ステージ5終了までにミスをしたり、撃墜数が少なく星が四つ未満だった場合、通常の6面となる。その場合ここで紹介している内容と変わる部分がある。その部分は、【前半】砲台からの攻撃が無くなる。【中盤】分岐を右に進んだ場合、敵機が出現しなくなる。【後半】艦艇が減り、攻撃が弱まる。変わらないのはターゲットを逃がさないためにアフターバーナーを2回以上点火させることだ。

### STAGE 6S

## Golden Valley 黄金色の渓谷

河川を狭むようにそびえ立つ山々。曇天の雲間から射す金色の光が織り成す光のカーテンが神々しい。

ステージ5終了時までにノーミスで進んできたり、撃墜数が多く星四つ以上で6面に到達すると、敵の攻撃が激しいステージ6Sになる。通常6面同様地形が障害になるが、ターゲットを逃がさないようにアフターバーナーを点火し、高速飛行をしながら敵の攻撃を避けて進もう。後半の艦艇が多く出現する部分では、展開を楽にすべくクライマックスモード(以下CMM)を作動させよう。

## ポイント攻略

### ポイントA 炸裂弾を低空飛行で避けよう！

スタートしたら地形に沿って低空飛行し、炸裂弾の爆風の届かない空間を素早く見付け、ダメージを受けないようにすること。

### ポイントB ここでターゲットが出現する！

ここでターゲットのステルス爆撃機が出現する。見失わないようにアフターバーナーを点火させて速度を上げて追い掛けよう。

### ポイントC 地形に注意し、分岐を左へ！

左側の山肌に砲台が3台ある。山に接触しないよう上昇しながら、三つある砲台の一番左側にある砲台を速攻で撃破。その直上を通過して分岐を左に入っていく。



### ポイントD 右寄りを低空飛行して爆風を避ける！

狭い谷間で炸裂弾が爆発している。低空飛行しながら右寄りを飛びつつ、確実に爆風の隙間を抜けていくこと。

### ポイントE 低空飛行で攻撃を避ける！

ここではバルカン砲などの攻撃を受ける。その砲台を速攻撃破しようとする高度が上がると、逆に攻撃を受けやすくなってしまふ。低空飛行でやりすごせば安全だ。



### ポイントF 横に逃げて攻撃をかわして行こう！

ここでは砲台のみならず、艦艇からも攻撃されるのでダメージを受けやすい。大きく横方向に逃げて切り返そう。CMMを使って一掃してもいいだろう。

### ポイントG アフターバーナー点火して逃がすな！

ここで再びアフターバーナーを点火してターゲットとの距離を詰めておけば、ステージ7開始直後に撃墜することも可能だ。

最後の炸裂弾は左下に逃げて避けること。



マップ上の記号：■……AAA (1000点)、■……シップS (2000点)、■……NSAM (1000点)、■……ASAM (1500点)、■……シップL (3000点)、▼……CH-47D (1000点)、▼……F/A-18E (2000点)、▼……ステージターゲットB-2A (Secret)、▼……AV-8B (800点)、▼……AH-64D (800点)、▼……F-15E (1500点)、▼……F-14D (1500点)、◆……ミサイル弱、●……炸裂弾



# ロックオンができないターゲットをガンで撃破せよ!

## STAGE 7

## Vertical Hot Air 渦巻く熱風

渦巻く熱風と猛烈な砂嵐が迫る灼熱の砂漠地帯。高速飛行するステルス機が目撃される事もしばしばある。

ステージ6(S)の得点計算がされている途中からアフターバーナーを点火させていけば、ステージ7開始直後にターゲットに追い付ける。前方から出現する敵の攻撃を受ける前に、できるだけバルカンを撃ち込んでダメージを与えよう。

ただし、ターゲットを追いかけて回すのに気を取られ過ぎると、ほかの敵機の攻撃に気付かなくなるので注意しよう。ターゲットは大きく蛇行するので、正面に戻ってきた時のみバルカンを撃ち込むようにするといいだろう。



## ワンポイント攻略

### ポイントA ターゲットにバルカンを撃ち込め!

スタート前からアフターバーナーを点火させていけば、ターゲットに追い付きバルカンを撃ち込める状況を作れる。

この4機×2、2機×2は、中央で小さく旋回して避けるか、CMMで一掃してしまおう。

### ポイントB 最強ミサイルを撃たれる前に撃墜!

右寄りに4機編隊が出現する。3機は通常のミサイル攻撃なので、旋回すれば簡単に避けられるが、一番左を飛ぶF-14Dは追尾性能が非常に優れたミサイルを撃ってくる。撃たれる前に優先して撃墜すること!



カーソルを中央やや右寄りに置いておき、4機編隊の出現と同時に一番左の敵機を撃墜しよう!

### ポイントC アフターバーナーで攻撃を回避!

後方から出現するA-10A編隊は中央付近でも避けられるが、より安全に切り抜けたければ、ポイントのF-14Dを撃破したら左へ移動しつつアフターバーナーを使おう。スピードで振り切ることができる。



加速しA-10A振り切れば確実にA-10Aの攻撃を受けなくて済む展開にすることが出来る。

### ポイントD ホーミングミサイルを避ける!

後方からB-52Gが出現。追い抜かれて後尾からのバルカン砲を撃たれると危険なので、速攻で撃墜しよう。その後、後方から追尾ミサイルが出現。操縦桿をいずれかの方向に押し込みつつ減速し、当たる直前に逆方向に切り返せばミサイルをやりすこせる。

### ポイントE 右のB-52Gは無視してOK!

右側にB-52Gが出現する。これを狙いにいくとF-14Dの攻撃と、A-10Aの炸裂弾が避けにくくなる。ここは左側に逃げて攻撃を回避しよう。左側に出現するB-52Gは、即座に撃破すれば周囲の敵機を誘爆させられるぞ!

### ポイントF B-52G編隊は残さないように!

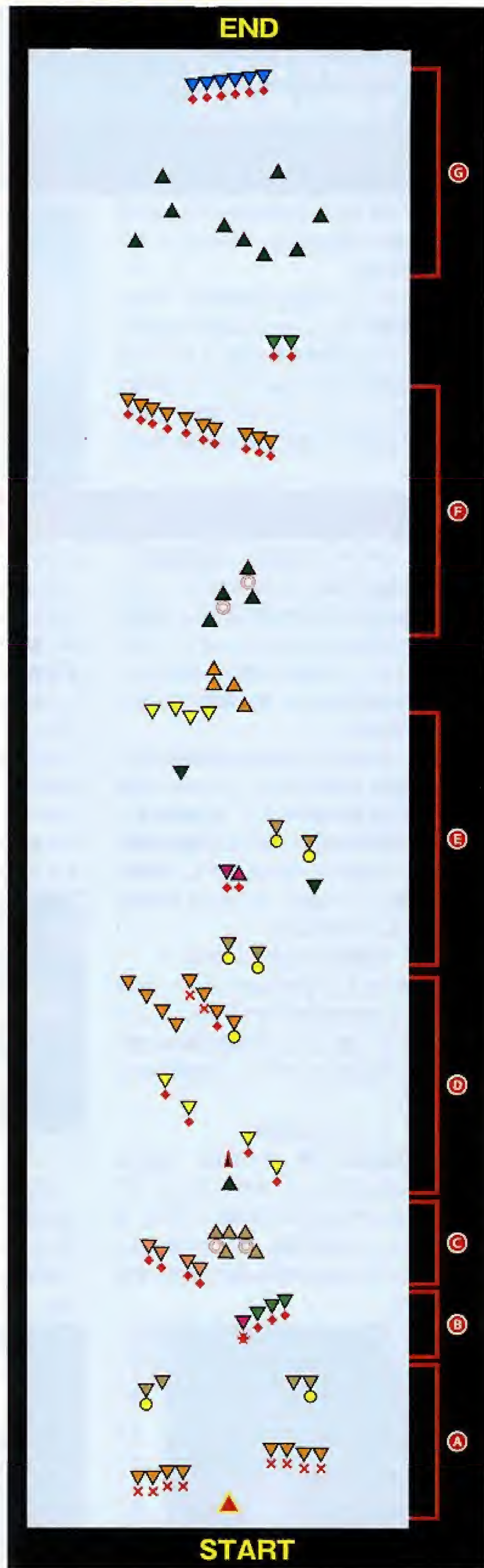
B-52G編隊からの後部バルカン砲は大きなダメージにつながるので、速攻で撃墜すること。だがそれに気を取られると前方の大編隊からの攻撃をまともに受けるので、ある程度撃墜したら前方の大編隊をCMMで一掃してから、残りのB-52Gを撃墜しよう。



横一列で10機編隊が出現。カーソルを素早く横に動かしてCMMで一掃し、残りのB-52Gを撃墜!

### ポイントG B-52G大編隊も早めの一掃!

後方からB-52Gの大編隊が出現。その後、前方からミサイルを撃ってくる編隊が上空から出現する。前方からのミサイル回避を意識し過ぎてB-52Gを撃ちもらすと、後部バルカン砲の集中砲火を受けることに。できるだけ早く一掃して、ダメージを受けないようにすること。



マップ上の記号: ▼.....ステージターゲット B-2A (Secret)、▼.....F/A-18E (2000点)、▼.....A-10A (1000点)、▼.....F-14D (1500点)、▼.....F-4E (800点)、▼.....F-15E (1500点)、

▲.....追尾ミサイル (1000点)、▼.....B-52G (2000点)、▼.....F-5E (500点)、▼.....AV-8B (800点)、◆.....ミサイル弱、×.....ミサイル強、○.....炸裂弾、★.....必殺最強ミサイル、

○.....投下爆弾



# 執拗な敵の攻撃から遊軍機を守り切れ！

## STAGE 8A

## Innocent Land 汚れを知らぬ土地

緑豊かな田園風景が広がる大地。地平線から天に昇る虹の橋が印象的な空を作り出している。

ステージ7終了後の分岐選択で8Aと8Bが選べる(8Aを選んだ場合はステージ9もAルートになるが攻略は次号)。

8Aはターゲットが10機以上出現する。その内8機以上を撃墜するとミッション成功となるのだが、ターゲットは友軍機を撃ち落とそうとしており、もし友軍機が墜とされるとターゲットではなくなってしまう、ミッションクリアが難しくなる。友軍機を撃ち落とされる前に速攻で撃墜しなければならない



### ワンポイント攻略

#### ポイントA ターゲットを撃墜し、友軍機を救え！

序盤の敵機は全滅させてもいいが、ここは無理に撃墜を狙わず中央付近で旋回し、自機の位置を大きく変化させないようにしよう。こうすることでターゲットが出現した際に、素早くロックオンできる体勢を作れる。後は確実にターゲットを撃墜するだけだ。

#### ポイントB 速攻でロックできるなら撃墜もOK！

敵機は編隊で出現するので、ロックオンに時間がかかると攻撃を受けやすく、友軍機を追うターゲットも撃墜が難しくなる。もし編隊を撃墜したいなら、素早くカーソルを動かし、短時間にロックを完了して一掃し、ターゲットを余裕を持って追えるようにすること。

#### ポイントC 大編隊はCMMで一掃せよ！

敵機が多くなれば攻撃も激しくなり、危険度も増す。その危険度を下げるために、ここはCMMを使って一掃しよう。早めに敵機を処理できれば、続けて出現するターゲットを余裕を持って狙えるぞ！

#### ポイントD F-14Dに要注意！

右側に6機編隊が出現。その先頭、一番左に居るF-14Dが強力なミサイルを撃ってくる。ミサイルを撃たれてから避けるのは難しいので、出現前からカーソルを右に寄せ、前方でくるとローリングしている姿が見えたらロックオンするようにしよう。



スーパーバードムキャットにミサイルを撃たれるとまずくうので、速攻で撃ち落とすこと！

#### ポイントE ここまでにターゲットを5機は撃墜しよう！

後方から敵機が4機出現するので、左右に逃げ回ろう。その内の2機がターゲットなので、確実に撃墜すること。この後ターゲットは最後の総攻撃時に4機しか出現しないので、ここで墜としておかないとミッション失敗となる。

#### ポイントF 攻撃を避けるために旋回！ 旋回！ 旋回！

ここは敵機からミサイルを撃たれる上に、後方からバルカンを撃たれる危険地帯。中央付近でミサイルを避けつつ、後方から敵機が出現したらその攻撃回避を最優先にしよう。画面の縁を大きく旋回すればバルカン砲を避けられる。



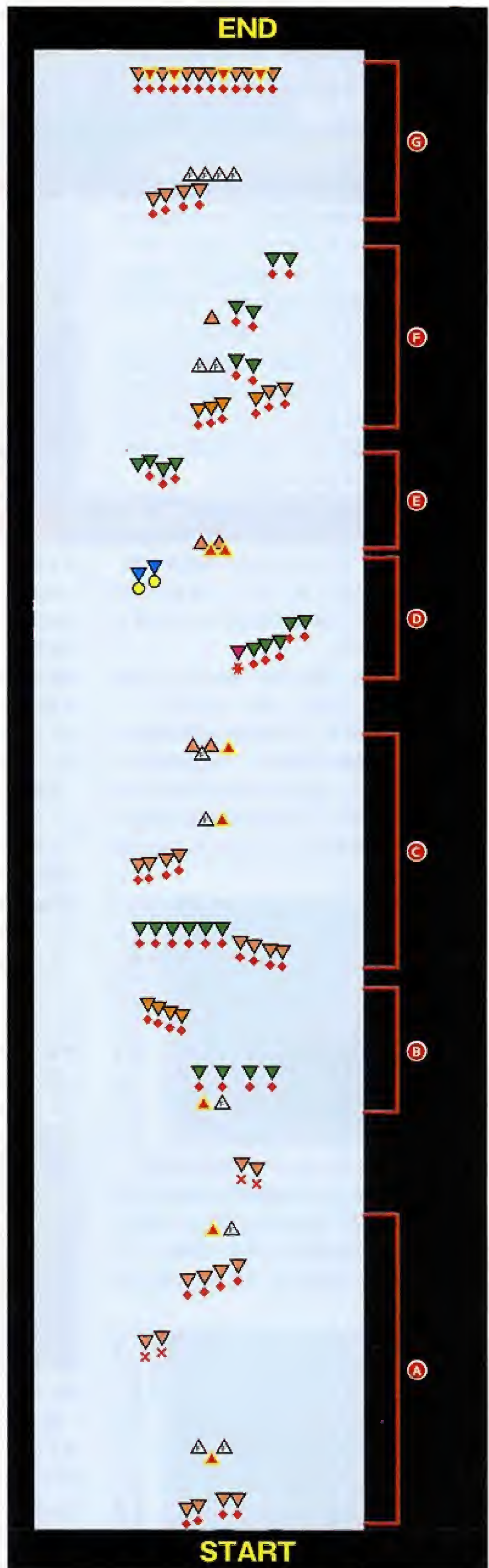
追尾する敵機の攻撃を小さく避けると、バルカン砲の流れ弾に当たりやすくなるので大きく動こう！

#### ポイントG 大編隊の一斉攻撃に要注意！

左からの4機による攻撃を避けたら、正面上部に出現する大編隊に対して、カーソルを横に流すようにロックして一掃する。4機居るターゲットを確実に仕留めるためには、撃墜を確認してから一斉攻撃を避けること。



最後の編隊の中にターゲットが4機。速攻でロックオンできないと逃がしてしまつので要注意！



マップ上の記号：▼……F-15E (1500点)、▼……ステージターゲットF-15E (1500点)、△……友軍機、▼……F-4E (800点)、▼……F/A-18E (2000点)、▼……F-14D (1500点)、▼……AV-8B (800点)、◆……ミサイル弱、×……ミサイル強、○……炸裂弾、★……必殺最強ミサイル



# 峡谷に隠れているターゲットを残らず撃墜せよ！

## STAGE 8B

## Forgotten Glory 忘れられた栄光

高高度のため雨や霧の多い天候。断崖の止にぞつ然と現れる古代遺跡は多くの謎を残している。

地形と炸裂弾を避け、多数出現するターゲットを撃墜しなければならないもう一つのステージ8がこの8Bだ。8Aよりもクリアが難しく思えるが、速度を落して地形、爆風を避けられるようにすればミサイル攻撃を受けるポイントは少ないので

かなり楽になる。問題は8Aよりも多く出現するターゲット。そのほとんどはホバーリングしていてあまり動かないが、地形に気を付けながらロックオンするのは意外と難しい。しつこく追うと危険度が跳ね上がるぞ。

### ワンポイント攻略

#### ポイントA 炸裂弾の隙間を抜けよう！

スタートしたら速度を落とし、序盤は地形と炸裂弾の爆風を避けることに徹しよう。爆風はそれほど大きくないので、楽に避けられるぞ。



スタートしたらまず速度を落とすこと。低速にすることで地形と爆風を視認し、確実に避けられるようになるのだ。

#### ポイントB 爆風の範囲が拡大！大きく避ける！

炸裂弾の攻撃が激化し、爆風が占める空間が大きくなる。砲台の反対側に逃げ、爆風と崖の間にできた隙間に移動して抜けよう。

#### ポイントC ターゲット出現！確実にロックオンせよ！

敵機に交じってターゲットが出現。ホバーリングしているので、ロックオンしやすいが、追い過ぎると地形にぶつかるので注意。



かなり派手に爆風がさく裂しているから、早めに砲台の反対側に移動し、崖との隙間に入って行けるようにすること。

#### ポイントD 速攻ロックオンで安全確保！

続々とターゲットが出現する。素早くロックオンしていかないと、ロックオンが間に合わなくなり画面外に飛んでいってしまうので注意！



複数のターゲットを追うのは大変！近くなるとさらに大変になるので、ターゲットが分散する前に撃墜できるようにしよう！

#### ポイントE ブラインドになる地形に要注意！

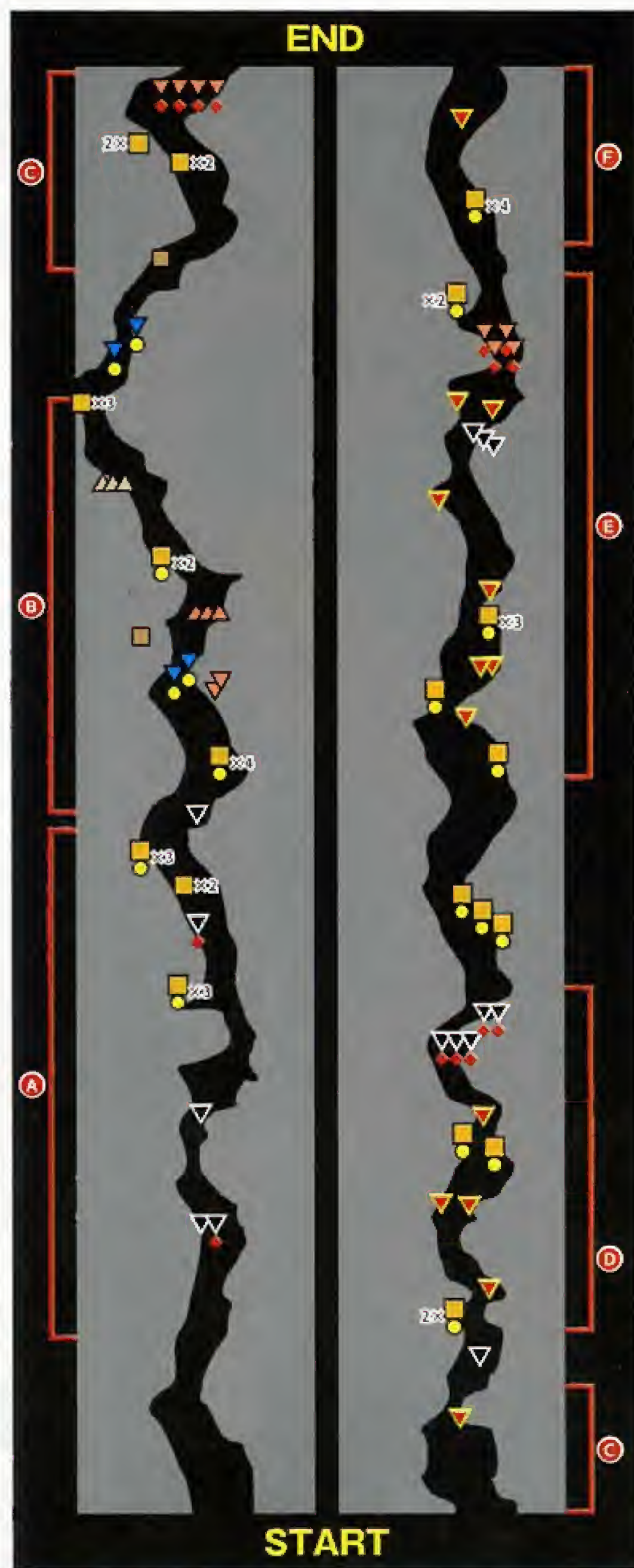
地形が蛇行しているためにロックオンが難しい。早めに外側に移動してから旋回して崖の裏側へカーソルを振れるようにしよう。

#### ポイントF 最後の炸裂弾にも気を付けろ！

右側にある最後の炸裂弾はかなり大きな爆風なので、大きく左に避けよう。遅れると直後に出現する右隅のターゲットを狙えなくなるぞ！



順調にターゲットをロックオンして撃墜して来れるとこらあたりでミッションクリアを達成することができそう！



## 生き残るためのミサイル回避テクニック

ミスを無くし撃墜率を上げると、難度が上がって敵が増えたり攻撃が激しくなったりする。敵を減らして展開を楽にしようとする、自分のミサイルの排煙や爆風で視界が悪くなり、逆に危険な状態になる。後半は攻撃よりもミサイル避けの技術を身に付けないと生き抜くことができない。避け方をしっかり覚えよう！

### ミサイル弱・ミサイル強



一応狙って撃つてくるが、追尾機能はそれほど強くない。発射音を確認した後にレバーを大きく倒しながら旋回すれば安全に避けられる。

### 必殺最強ミサイル



弾速度が早い！旋回半径を小さくして素早く避けるが、レバーを倒しつつアフターバーナーを使って速度を上げ、一気にすり抜けよう！

マップ上の記号：■……AAA (1000点)、■……QSAMレーダー (2000点)、▼……AH-64D (800点)、▼……F-15E (1500点)、▼……AV-8B (800点)、▼……A-10A (1000点)、

▼……ステージターゲット CH-47D (1000点)、▼……F/A-18E (2000点)、◆……ミサイル弱、○……炸裂弾





虫姫さまふたり Ver1.5  
 ■メーカー：ケイブ  
 ■ジャンル：縦スクロールシューティング  
 ■操作方法：8方向レバー+3ボタン  
 ■発売日：2006年10月下旬(稼働中)  
 ■使用基板：—

Text：伊勢猫（システム、オリジナル攻略）、  
 京城（マニアックステージ4）

©2006 CAVE CO., LTD.

前作で好評を博したウルトラ・モード開放に併せて、より遊びやすい調整が加えられた『虫姫さまふたり Ver1.5』（以下、ふたり）が稼働開始！ 今号はマニアック・モードのステージ攻略だけでなく、オリジナル・モードの序盤ステージ攻略、さらに新Verのスコトラ情報&変更点と情報満載！！

より遊びやすくなってリニューアル！！

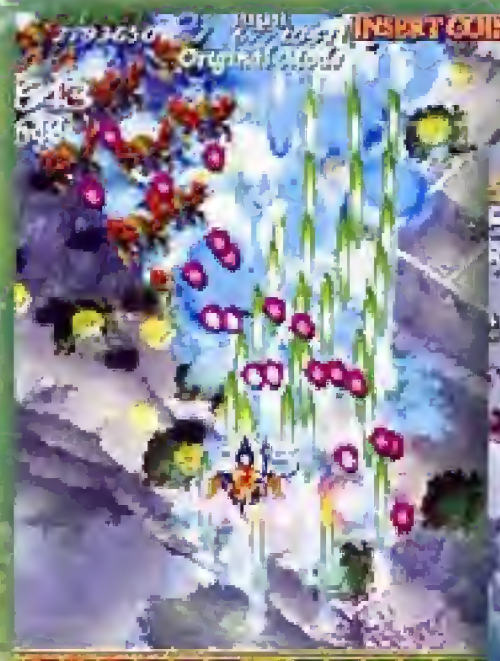
## オリジナル・モード ポイント攻略

前号のステージ攻略を踏まえて、マニアック・モードとの相違点を中心にポイント解説！ 新Verになって格段にクリアしやすくなったので、ぜひプレイしてみよう！

### プレイ方針と稼ぎの基本

新Verでかなり緩和されたとはいえ、ステージ3辺りから敵弾が目に見えて速いオリジナル・モード。これはプレイ全般にいうことだが、マニアックが「見て避ける」のに対して、オリジナルは「先読みでの移動&切り返し」が大半。移動速度が遅いレコ姫・ノーマルだと、とっさに避けられないケースもあるので頭に入れておきたい。

また、ボムも追い詰められてからでなく、先読みの「決め撃ち」が基本。ステージ2&3でも補充可能なのでミスしやすいポイントで使っていこう。



ある意味でオリジナル向きな移動が速いレコ姫・ノーマル。この機体を選ぶプレイヤーも多い。

新Verでもステージ2のシーワエーヴェは弾消し無し。これ以外の弾消しは同じになった模様。



### 稼ぎ①：色の変わり目は我慢！？

カウンタ色に対応したショット&レーザーの使い分けは、色の変わり目が重要。琥珀数が多い通常敵を目印に、回収中は無駄撃ちを避けよう！



出現させた琥珀の回復量を考えて、無駄な敵機を撃たないように注意。通常敵などを目安にパターン化していくといいぞ！

### 稼ぎ②：無茶な密着は不要…？

密着回収の緑琥珀には、一定の猶予時間がある。また、レーザー中でなければ、自動回収の少し離れた範囲でもOKなので完全密着は不要だ。



新Verになって緑琥珀は取得点が2倍にっ！ また、地上琥珀にも緑琥珀が適用されて、レーザー中の自動回収が可能に。

### エリアボスの専用弹幕

ステージ道中に出現するエリアボスは、序盤の弹幕のみオリジナル&マニアック・モード共に似た形状。後半部分の弹幕はモードごとに専用弹幕となるため、モードを変更してプレイをする際は注意が必要だ。とはいえオリジナル・モードの弹幕は、どれも初見で抜かれるレベル。具体的に弹幕が入れ変わるポイントは、以下のようにになっている。



基本的には中ボスは後半部分の弹幕が変化していく。

### STAGE-1



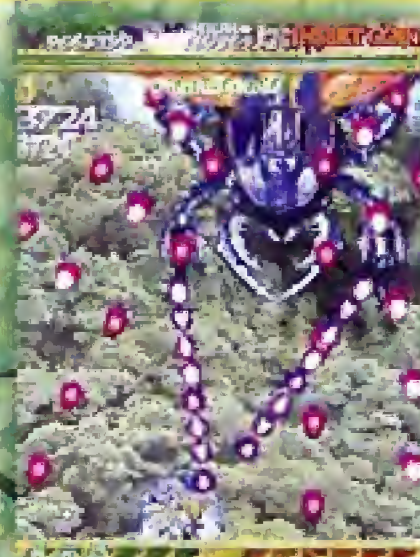
両サイドの連射弾+扇状針弾の複合弹幕。基本的に連射弾の脇、扇状針弾の外を回るように避ければ問題無いはず。

### STAGE-2



放射状リング弾+高速3WAY×2の複合弹幕。3WAYが自機狙いなのでリング弾に注意して横方向へ回避しよう。

### STAGE-3



4WAY×2+自機狙い連射弾の複合弹幕。ステージ2同様に連射弾を避けて、少しだけ横へスレて回避する。

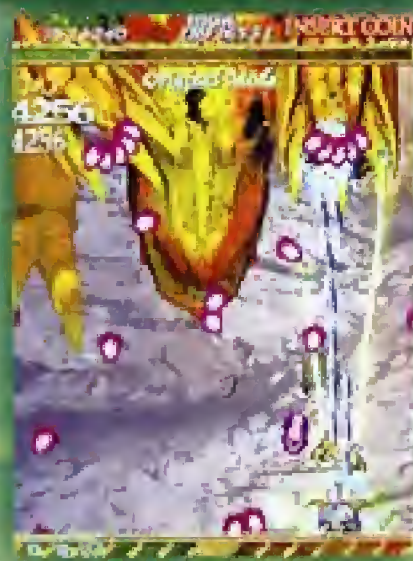


## オリジナル STAGE-1 BOSS

### 恐獣ザウーガ・テイラ

新Verの調整もあって、バルムで苦労せず倒せるザウーガ・テイラ。第1形態については、特にコレといった注意ポイント無し。

第2形態については、2番目の弾幕が完全なオリジナルモード用の専用。とはいえ、常に自機を狙ってアームも動くので、スタート前に画面端へと移動。後は弾速が速い連射紫弾を見ながら、少しずつ反対側の画面端へ向かって横移動し続ければ問題無い。



レーザーを撃ち込みつつ、あまり大きく動き過ぎないのがコツ。アームに撃ち込んでも、きちんとダメージになるぞ。

## オリジナル STAGE-2 BOSS

### 海獣ダーゴ・ガウマリン&ディオラ・イーガ

ステージ1ボス同様に、ダーゴ・ガウマリン&ディオラ・イーガも各形態ラストの弾幕がオリジナルとマニアックで別に用意されている。また、新Verになって弾幕の形状や性質が若干変化したので気を付けよう。

最も専用弾幕の中で厄介な④については、扇状紫弾を大きく避けずに、スキ間を抜けた方が安全。自機狙い弾を少しずつ避けておけば、スキ間を抜ける際に苦労しない。



左右いずれかの方向へ、自機狙い弾を横移動で少しずつ回避。扇状紫弾を抜けたら、次は逆方向へ避けていくこと。

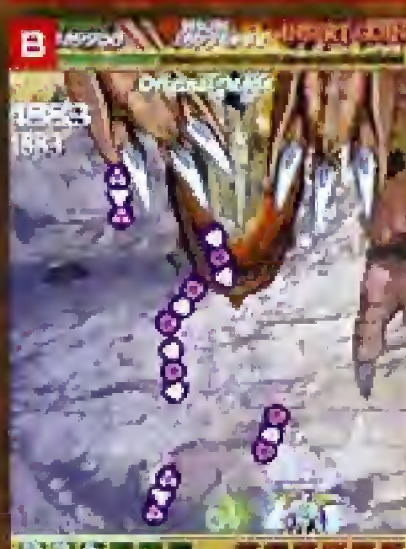
#### オリジナル・モード専用弾幕

##### 第1形態 [A]



第1形態ラストの④は、マニアックと違って落石無し&常に連射火炎弾を左〜右方向へ吐き続ける。第2形態の開幕④は、2周目が扇状弾へ変更されるので要注意だ。アームから5WAY×2+連射弾の④は、画面端からスタートして、逆側へ移動していけば特に問題無いハズだ。

##### 第2形態 [B~C]



#### オリジナル・モード専用弾幕

##### 第1形態 [A]



第1形態ラストの④は、新Verで変速レーザーも自機狙いに変更されている。第2形態ラストの④は、自機狙い連射弾を引き付けた状態で、扇状紫弾の隙間を抜けるのがオススメ。第3形態の④は、序盤を画面端で避けて、サイクルが速くなったから少しずつ逆側へ横移動しよう。

##### 第2形態 [B]



##### 第3形態 [C]



## オリジナル STAGE-3 BOSS

### 甲獣デニタクス・デニタクス

第2形態④と第3形態④は、いずれも弾速が速い関係でミスしやすいポイント。高速で幅の異なった扇状弾を撃つ④は、幅の広い方だけを外側に向かって抜けるのが基本。ただし、1回は切り返さなければならないので、サイクルが高速化する前に逆サイドへショットで一気に移動すること。

高速紫弾を見失いやすい④については、自機のレーザーと重なる弾だけに意識を集中するのがコツ。機体&タイプによっては無理だが、その場合は自機正面の紫弾を早めに見極めよう。



幅が狭いモノは大きく避けて、幅が広い場合は位置合わせで抜ける。外側へ寄り過ぎると、ワインダーに引っかかるぞ！

ボス正面の位置であれば、軌道が垂直になるので紫弾を見極めやすい。できるだけボスの正面をキープするようにしよう。

#### 第2形態 [B~C]

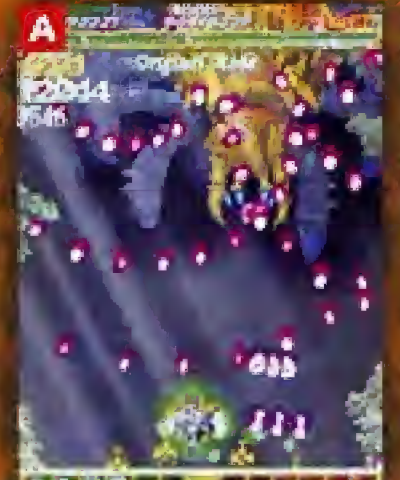
第2形態はモードごとに弾幕が違うため、ほとんど回避パターンが流用ができない。特にランダム要素が多い④と④はミスしやすく、いずれもとっさの状況判断が必要。逃げ道が無いと思ったら、即座にボムの準備をしておこう。



スタート直後の④は、自機狙い→右方向→左方向……と、1&4発目の連射紫弾だけが自機狙いなので注意。緑霧を破壊できない④は、壁からの針弾に意識を集中。自機狙いの連射赤弾を切り返すタイミングに注意すること。自機位置を追尾する④は、基本的に外側へ向かって避けよう。

#### 第1形態 [A]

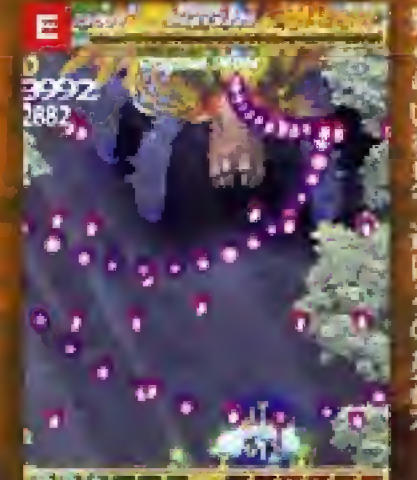
オリジナル・モードは厄介なビット弾幕が無いので、その部分が専用弾幕となっている。専用弾幕の構成は、左右から扇状赤弾+自機狙いワイド紫弾。避け方は、まず扇状赤弾を注意しながら画面端へ避けていき、逆方向へ切り返すときだけワイド紫弾を注視。あとは扇状赤弾を見ながら、逆側へ移動。これでOKだ。



自機狙いのワイド紫弾は、切り返すときだけ注意すればOK。それ以外は視界の端に捉えておけばいい。

#### 第3形態 [E]

第3形態は1種類の④弾幕だが、時間経過と共に本体中央から発射される紫弾が高速化。これが意外に厄介で、慣れていても弾速が速く軌道を見失いやすい。手っ取り早い対処法は、決め撃ちボムの使用だが、開幕にボムを使用しても効果中にボスを倒せない。序盤のうちはレーザー撃ち込み→高速化を見てボムを使おう。



両サイドからの2WAY赤弾を視界の端に捉えて、自機正面の紫弾3発くらいを見て避けるのが基本。



## STAGE STORY

みんな、もう止めてよ！  
無駄な戦いなんてしたくないのにっ！  
前にホシフリの里の長老が教えてくれた  
数百年前に君臨した漆黒の甲獣王ってクロガネの事？  
まさかっ子孫なの？  
でもね、私だって神様なんだからっ！ 許さないんだから

## STAGE 4

# 漆黒の甲獣王

圧倒的な物量で押し寄せてくる甲獣に押されないためには、とにかく出現即破壊しかない。中型甲獣のギミックを把握し、撃ち込み効率を上げて迅速に破壊していこう。

### AREA I 強敵ガー・ハガロムへの対処

このステージから出現する甲獣ガー・ハガロムは、ある一定のダメージを与えると半壊状態になり甲獣ガー・コダーモを生み出す。

ガー・ハガロムの中心から横軸をずらした位置をキープしつつ、左右どちらか片側のガー・コダーモだけを確実に破壊していき、レコならAを押しっぱなしにしてガー・ハガロムにダメージを与えていこう。



ガー・コダーモの放射状弾が発射されたのを見てから自機を横にずらしてよけるのがコツだ。後はガー・ハガロムの左右の動きに付いていくようにして撃ち込んでいけばいい。なお、ガー・ハガロムは左右どちらから出現するので位置を確実に覚えよう。

### AREA II 連続する弾消し効果で生き延びよう

甲獣ドヴァンナガンジと生み出される甲獣デスヤステ・ガイン、うたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウは破壊すると弾消し効果が発生する敵。これらの敵に最優先して撃ち込んでいき、弾消しが発生してからほかの敵を処理していこう。なお甲獣デスヤステ・ガイン出現時は出現場所から前もって画面一番下を甲獣デスヤステ・ガインの進行方向の真横へ動くと安全だ。



連続で出現する甲獣デンタツガを左右交互に大きく動いて避ける。右端まで画面をスクロールさせ、うたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウを完全に画面外に消してから一気に左端まで移動して正面でうたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウに撃ち込んで破壊しよう。

### AREA BOSS 甲獣 ジョラー・ガーマ

得点

400,000Pts.

開幕から中ボスの上部ぎりぎりに重なり、最初の攻撃が来たら中ボスの上に円を描くように自機を動かして(右の連続写真を参考)、画面下へ下がってそのまま撃ち込んでいこう。その後の攻撃も中ボスの正面をキープして撃ち込めば、節が伸びてくる針弾攻撃でとどめを刺せる。

中ボスに重なるのは最初は怖いかもしれないが、実際はかなり簡単なので必ず実行するように。



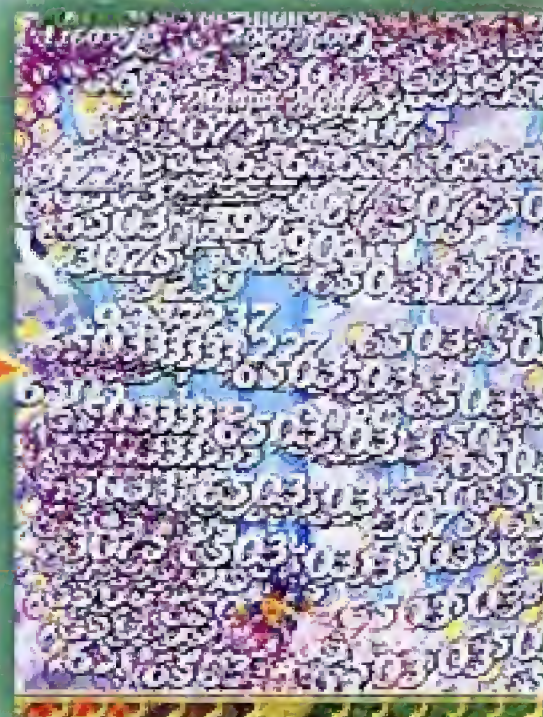
その後も接近した位置で撃ち込み、次の攻撃が来る前に画面の一番下まで移動して盾に備えよう。

### ショットの威力不足が厳しいレコ姫

自機狙いの弾を避けつつ中型機を処理していくのが難しく、押され気味になってしまうので全体的に苦戦を強いられる。どうしても越えられない壁に突き当たってしまったと感じたらノーマル・バルムにしてみるのも一つの手だ。



ショットの威力の高さと移動スピードの速さのおかげでこのステージでは圧倒的にバルムの方が楽になっている。



盾弾を画面左側でよけ中ボスの正面をキープして撃ち込み、節が伸びてくる攻撃の針弾を琥珀にすれば2300万Pts以上のスコア獲得が見込める。撃ち込みの調整などもほぼ必要なく、高得点が見込めるのでぜひ狙っていききたいところだ。

ステージ4 初出の敵	名称 甲獣ノザマツダ 得点 210 Pts. 種別 ザコ	名称 甲獣ドヴァンナガンジ 得点 25,810 Pts. 種別 通常敵	名称 甲獣デスヤステ・ガイン 得点 13,450 Pts. 種別 通常敵	名称 甲獣ゲラザン 得点 560 Pts. 種別 通常敵	名称 甲獣ガミギラー 得点 5,360 Pts. 種別 通常敵
---------------	------------------------------------	---	--	------------------------------------	---------------------------------------



## AREA III ガミギラーの素早い処理が重要

甲獣テンダッガが連続して出現するため常時左右に切り返して動き、甲獣ガミギラーやうたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウを最優先して破壊していく。目安として画面下3分の1辺りの甲獣ガミギラーを処理したら、うたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウの正面辺りに移動すればいい。また、この際にうたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウ側の画面横端まで一気に移動して敵の狙い弾を誘導し、その後少しずつ画面の一番下を横移動していけば、撃ち込み時間に余裕ができて楽になる。

## AREA IV スコア稼ぎの重要ポイント

AREA IIと同じように甲獣ドヴァンナガンジと甲獣デスヤステ・ガインを破壊し、弾消しで安全を確保していくのが基本となる。甲獣テンダッガの自機狙い弾も少しずつ動いて避ければよく、画面右下隅、または左下隅へ移動して甲獣ドヴァンナガンジへの撃ち込みを最優先しよう。なお、ここで弾を琥珀に変えていくと点数効率がいいので甲獣デスヤステ・ガインをレーザーで破壊するとい。また、この際に甲獣テンダロイを壊さずに残しておくことで簡単に取得琥珀が増えるので挑戦してみよう。

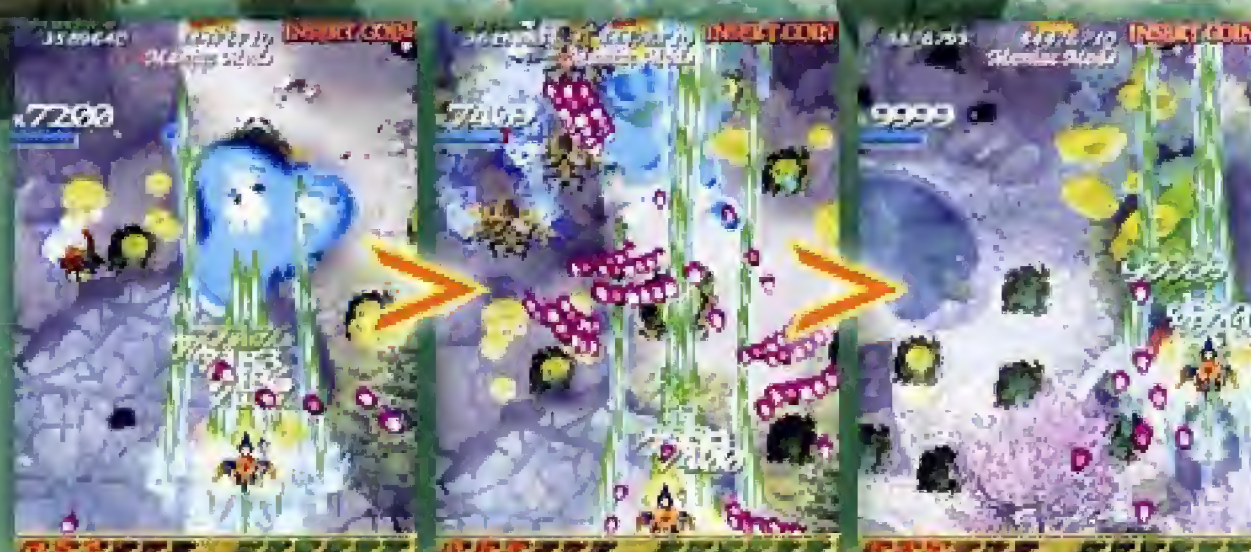
## AREA V 連続する敵の出現に惑わされるな

ここでは斜めに並んだ甲獣ガミギラーをできるだけ早く壊して、左のうたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウへ撃ち込みに行くことが大きなポイント。また、その後の甲獣ガー・ハガロムは甲獣ガー・ハガロムへ撃ち込みつつ画面を中央→左の順番に甲獣テンダッガを撃ち、左から右へ少しずつ移動していけばちょうど自機が画面右端へ着いた辺りで甲獣ガー・ハガロムが壊れる。なおこの際、甲獣ガー・コダーモをある程度壊したらレーザーに変え甲獣ガー・ハガロムへのダメージ効率を上げよう。

## AREA VI 甲獣ガー・ハガロムを逃がすと簡単

最後の甲獣ガー・ハガロム出現位置は他の敵からの自機狙いの弾と甲獣ガー・ハガロムからの攻撃が複合されて、このステージ中でも1、2を争う難所となっている。そのためここでは甲獣ガー・ハガロムの破壊を諦め、ほかの甲獣を確実に破壊していくことで安定を図っていこう。

キモとなるのが画面右から左へ一気に動くタイミングだが、右上の甲獣テンダロイを壊したのを確認したらすぐに移動すればいい。ただし、その際に画面左端の甲獣テンダロイからの弾が移動先にあるので、十分に警戒するように。



中央の甲獣ガウマザム幼虫と成虫を破壊したらすぐに左へ。左端から右へ斜めに並んでいる甲獣ガミギラーを順番に壊していき、右のうたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウを破壊。その後、背景の木の頂上部が黒い空洞になっている場所から甲獣ガミギラーが浮き上がってくるので、なるべく空洞のすぐ下をキープして出現即破壊を心掛けていこう。



まず右端の甲獣ドヴァンナガンジをショットで壊して弾消し……、そのまま少し敵を引き付けて再び甲獣デスヤステ・ガインをレーザーで破壊して琥珀に変える。甲獣テンダッガと甲獣ガミギラーはなるべく画面の前に出て攻撃していき、左端の甲獣ドヴァンナガンジ→甲獣デスヤステ・ガインと連続してレーザーで壊して敵弾を琥珀に変える。

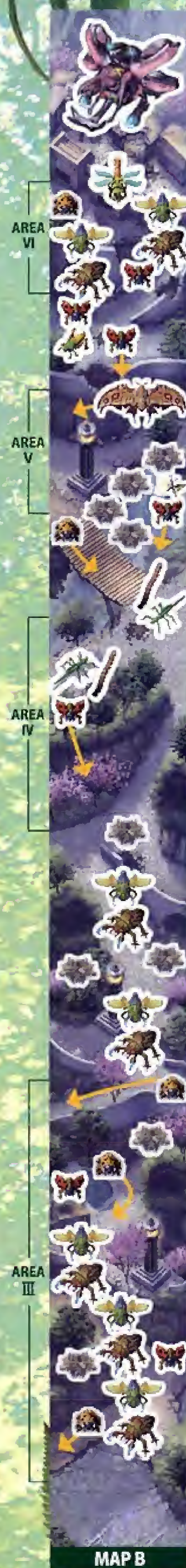


甲獣ガミギラーを左から右へ順番に壊していき、右端の甲獣ガミギラーを壊したら一気に左下へ移動する。少しずつレーザーで撃ち込みつつ右へ移動し、うたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウを破壊。立て続けに画面右から甲獣ガー・ハガロムが出現するなるべく画面中央をキープして撃ち込み、左→右の順番で甲獣テンダッガを撃ちつつ破壊しよう。



右上のテンダロイを壊したら矢印のように左端近くまで一気に移動する。

左端から自機狙い弾を引き付けつつ右へ少しずつ動いてやり過ごそう。



名称	甲獣ガー・コダーモ
得点	710 Pts.
種別	通常敵

名称	甲獣ガー・ハガロム
得点	11,130 / 16,450 (半壊後) Pts.
種別	通常敵

名称	甲獣ガウマザム幼虫
得点	2,930 Pts.
種別	通常敵

名称	甲獣ガウマザム成虫
得点	7,650 Pts.
種別	通常敵

名称	うたかた式防衛装置ヴァーツ・ダウ
得点	15,720 Pts.
種別	背景 (通常敵)



## STAGE-4 BOSS

### ■STAGE BOSS DATA

形態名称	得点
第1形態	800,000Pts.
第2形態	900,000Pts.
第3形態	1,000,000Pts.

大ビットの圧迫感に負けずに要所所でしっかりレーザーでダメージを与えていこう。



**甲獣  
ベラクラセス  
・ゴフオン  
(クロガネ)**

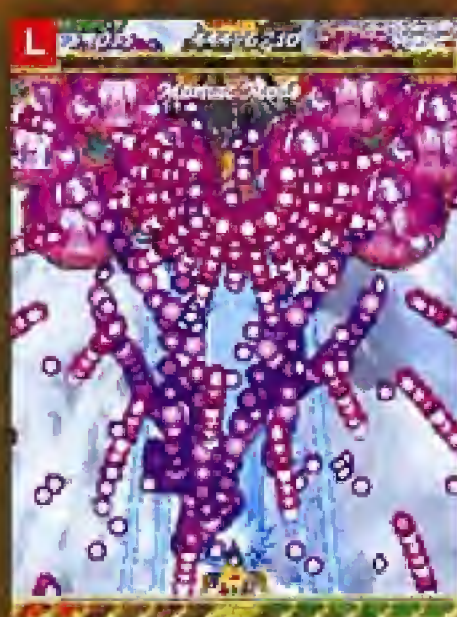
### 第1形態 [A~E]

**A 針弾+赤大弾**：扇状の敵弾の間に自機を停止させて避ける。**B 2WAY 赤大弾**：**B**に備えて正面からズレた位置で。**C 紫大丸弾+赤大弾**：紫大丸弾が伸びてくるが、弾道を予測し初弾に当たらない場所で止まっていればいい。**D 針弾+肉団子弾**：肉団子弾の数が少ないスペースで針弾をよけるのだが、なるべく停止して画面の一番下辺りで左右に動きのみで避けた方が楽だ。**E 高速赤弾扇弾×2**：前もって自機を左右どちらかに寄せておき、赤弾が発射されたら大きく画面の反対側に動こう。**F 大ビットからの紫大丸弾**：数珠状の紫大丸弾の切れ目を潜り抜けていく。紫大丸弾は見た目よりかなり判定が小さいので、恐れずに思い切って自機を移動させていこう。



### 第3形態 [I]

**I 本体からの赤弾連なり弾 15WAY+ビットからの数珠状紫大弾+ビット落下(画面端に当たると炸裂し紫弾をばらまく)**：ボス正面の画面一番下をキープし、赤連なり弾と赤連なり弾のスペースで数珠状紫大弾を引きつけつつ少しずつ左右に移動。横移動時の自機の移動先に紫弾があった場合は少し上に移動させて回避し最小限の動きで避けると楽。



赤連なり弾の間の少ないスペースで最小限の動きで避けるのが結果的に簡単。レバーを入れるのはほとんど横方向だけでいい。

## 特殊攻撃への対処を冷静に

このボス戦では低速でじわりと迫ってくる攻撃への対処がボス撃破へのカギになる。特に**B**や**F**の攻撃は肉団子型弾やビットの動きに惑わされやすいので要注意。なおステージ道中の厳しさとは打って変わってボス戦の難度は低め。個人的には3面ボスよりもこのボスの方が弱いという印象だ。

また、VER1.5では第3形態のビットが画面下で縮小するようになったため、弾除けのスペースが広がってさらに簡単になっている。次のステージのためにもボムの使用は抑えていこう。



最小限の動きで弾を避けよう。焦って移動は自滅の元だ。

### 第2形態 [G~K]

**G 針弾+赤大弾**：針弾が画面中央には飛んでこないため、中央の少し上に位置して赤大弾を避けよう。**H 針弾+扇状紫大弾**：これも前者と同様の位置で左右に移動し扇状紫弾を左右に振って避けると楽になる。**I 針弾+低速赤大弾 9WAY**：追い詰められたとき以外は横座標を左右端どちらかに寄せて針弾を避けると楽だ。**J 大ビットからの紫大丸弾+赤大弾連なり(縦)+紫大弾連なり(横)**：自機狙いの弾を画面の左右に大きく動いて避ける。画面端に追いつめられたら反対側に切り返そう。**K ビット落下+紫弾 5WAY (ビット破壊で11方向に赤大弾の撃ち返し弾)**：レコで撃ち込んでいればここで次の形態へ。バルムはレーザーで壊せば問題無い。



### ボス戦での稼ぎ

第一形態は**B**の攻撃、第二形態は**F**の攻撃を青琥珀に変えていけば高得点が稼げるのだが、バルムは**F**の攻撃で敵弾を多く画面に存在させる状況を作るのが難しい。ボムを使用して本体にダメージを与えて形態変化のタイミングを調整すれば、ボムボーナス以上の得点を得られる。**I**の攻撃でボムを撃ち、ボスの耐久力を調整しよう。



VER1.5でボムを使用したときのビットへのダメージが変更されビットにボムを当てるとダメージを与えるので破く場合は要注意。



# 遂に超難度の ウルトラ・モード解禁!

初代『虫姫さま』で公開されると同時に、全国のプレイヤーを驚かせたウルトラ・モードが解禁!! Ver1.5のバージョンアップ(無償)で追加される形だ。気になる稼ぎシステムは、オリジナルに近い様子だが……。その詳細は、判明次第本誌でも取り上げていくぞ!

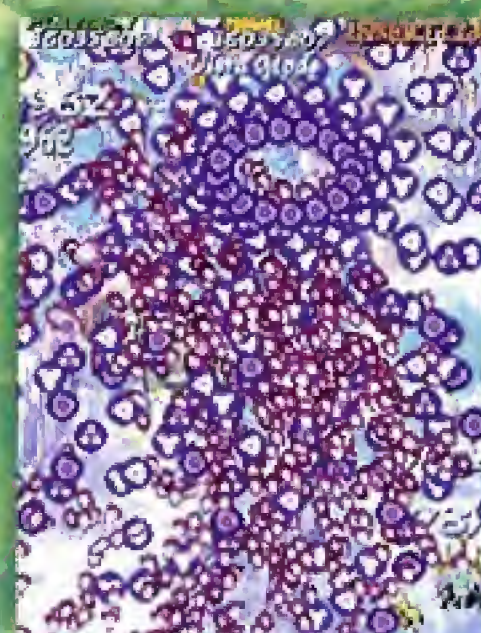
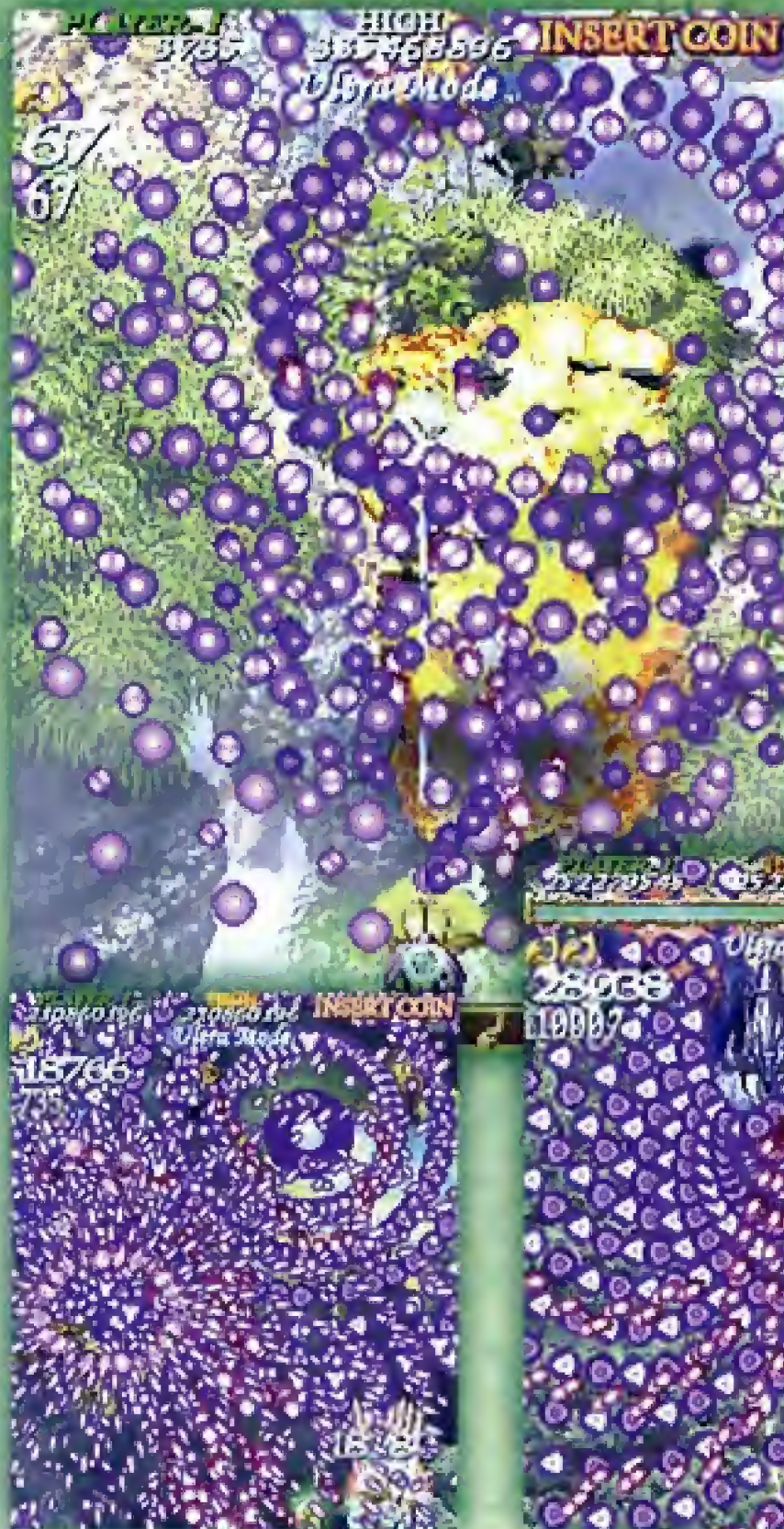
これに加えて『ふたり』Ver1.5では、オリジナル&マニアック・モードもリニューアル! ゲーム全体としては、自機の攻撃力アップや敵弾数の減少など、全体的な難易度が調整されて、より遊びやすくなった印象だ。

上記以外の細かな仕様の変更点については、モードごとにリスト化しておくのでプレイの参考にしてほしい。



ウルトラを選択すると画面上が真っ赤に染まって……警告メッセージが出た! 現「玉砕上等」でゲームスタートだ!

## 人知を超えた究極弾幕 その全ぼうが明らかに!!



## 果たして生き残れるか!?

### Ver1.5 主な変更点

#### 両モード共通の変更点

- レーザー使用時のみ、自機の周囲にある地上琥珀も自動回収できるように
- エクステンド設定を変更
- ステージクリア時のボーナスを変更  
ボムボーナス: 500,000 Pts. × 残数  
ノーマスボーナス:  
オリジナル / 1,000,000 Pts. × ステージ数  
マニアック / 2,000,000 Pts. × ステージ数  
ウルトラ / 5,000,000 Pts. × ステージ数
- 琥珀の回収時にカウンタ表示を追加
- ボスの耐久力ゲージに目盛りを追加
- ステージ2 & 3にボムキャリアを追加
- ステージ3のレッザ・ゾームに弾消しを追加
- ステージ5の全体的なバランスなどを調整

#### オリジナルモードの変更点

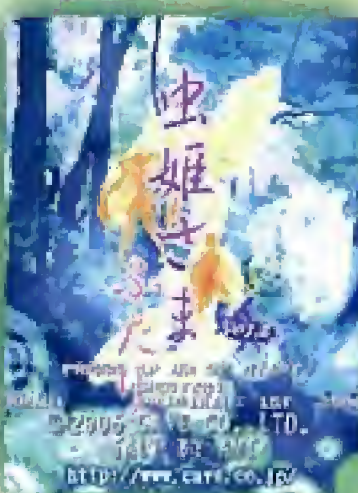
- 緑琥珀の取得点数が2倍に
- 地上琥珀も緑琥珀になるように
- 各キャラクターのボムを使用した際、トータル琥珀カウンタも減少するように
- 自機ミス時のカウンタ減少率を  
トータル&ステージ琥珀カウンタ: - 33%
- ステージ4のヴァーツ・ダウに弾消し追加

#### マニアックモードの変更点

- 琥珀回収時の加算値を変更
- 青琥珀(小)と(大)の基礎点を変更
- エリアボス&ボスとの戦闘時に、ショット撃ち込みで琥珀メーターが上昇するように
- 琥珀メーターの状態によって、レーザー使用時のメーター減少速度が変化するように  
ピークエリアでレーザー: 減少速度(遅)  
ピーク以外でレーザー: 減少速度(速)
- 琥珀メーターの状態によって、弾消し時に出現する琥珀アイテムが変化するように  
ピーク以外で弾消し: 空中琥珀(小)
- 琥珀メーターがピークエリアでは、爆風から追加で琥珀アイテムが出現するように  
ショット破壊時: 琥珀+1個  
レーザー破壊時: 琥珀+2個  
ショット破壊時: 琥珀+1個  
レーザー破壊時: 琥珀+2個

### 『虫姫さまふたり』 Ver1.5 スコアトライアル

ケイブ謹製のシューティングとしては、『エスプガルーダ』以来のスコアトライアル開催が決定! 対象は『虫姫さまふたり』Ver1.5で、モード別の最高スコアを争っていく集計方法を採用。モード別の優勝者には、ケイブ提供による豪華な賞品なども予定されているぞ!! なお詳しい集計&申請方法には、本誌「アーケードニュースアナライズ」ページを参照のこと。スコア確認の方法が少し特殊なので、応募の際は注意しよう!!



### 開催決定!!

旧VerかVer1.5かは、タイトルで簡単に判別可能。プレイ前に確認しておこう。

詳しい応募方法と  
レギュレーションは  
P.69に掲載の募集要項へ!







# 「格闘新世紀IV」予選開始!!

## 『バーチャファイター 5』公式全国大会「格闘新世紀IV」概要

- 「予選大会」  
 ●日程：2006年12月23日(土)～2007年2月12日(月・祝)  
 ●実施店舗：全国約600店舗  
 ●内容：個人トーナメント方式のVF5予選大会。  
 参加費100円  
 ※上位入賞したプレイヤーは、エリア決勝大会に出場することができます。  
 ※大会のエントリーは、参加したい予選大会実施店舗にご相談いただき、直接お申し込みください。

- 「参加時の注意」  
 ●掲載しているスケジュール・受け付け・開始時間などは、不測の事態などにより変更の可能性があり。受け付け・参加前に、以下でもう一度ご確認ください。  
[am.sega.jp/utop/news/vf5\\_kaku4/index.html](http://am.sega.jp/utop/news/vf5_kaku4/index.html)  
 バーチャファイター5公式ウェブサイト--<http://www.virtuafighter.jp/index.html>

### バーチャファイター5 VERSION B

- メーカー：セガ  
 ■ジャンル：3D対戦格闘  
 ■操作方法：8方向レバー+3ボタン  
 ■バージョンアップ日：2006年12月中旬(稼働中)  
 ■使用基板：LINDBERGH

©SEGA

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです  
 ※記事中に掲載している技後の有利/不利などは、すべて編集部調べによるものです

エリア	店舗名	受付開始日時	実施日時	エリア	店舗名	受付開始日時	実施日時	エリア	店舗名	受付開始日時	実施日時
北海道	東武東上線 アミューズメントシティ	1月6日 10:00	1月13日 14:00	北海道	セガワールドアルカス	1月13日 10:00	1月20日 16:00	北海道	アミューズメントデパート	1月14日 10:00	1月21日 19:00
	キャッツアイ 手稲店	1月6日 10:00	1月13日 18:45		セガワールド札幌	1月13日 10:00	1月20日 18:30		セガワールド札幌	1月20日 10:00	1月27日 14:30
	パルコ札幌駅前店	1月14日 15:00	1月14日 18:30		プレイハウス	1月20日 18:00	1月20日 19:00		スーパーヒーロー 山科店	1月22日 9:00	1月28日 16:30
	キャッツアイ 前田店	1月7日 19:00	1月14日 19:00		ゲームスポット 21	1月21日 10:00	1月21日 13:00		アミューズメントCUBE 豊橋店	1月21日 10:00	1月28日 16:45
	キャッツアイ中野店	1月13日 11:00	1月20日 16:00		活活キョー	1月14日 10:00	1月21日 15:00		スターダスト1	1月28日 14:00	1月28日 19:00
	スガイディノス併売	1月20日 18:00	1月20日 18:30		ゲームプラザセントラル 豊橋駅前店	12月10日 10:00	1月21日 16:00		ゲームプラザ ソフト	1月2日 15:00	1月3日 14:00
	キャッツアイ 豊橋店	1月13日 10:00	1月20日 18:30		ゲームスポット イデア	1月11日 10:00	1月21日 18:30		エンジョイパラダイス	1月7日 10:00	1月7日 16:00
	カワボーイ豊川 アミューズメントシティ	12月14日 12:00	1月20日 19:00		アミューズメントスペース ASD VIVA	1月11日 11:00	1月22日 19:00		セガアリーナパドナー	1月1日 10:00	1月8日 13:30
	ハイテクセガ豊橋	1月13日 10:00	1月20日 19:30		クラブセガ豊橋	1月19日 10:00	1月26日 18:30		セガワールドフレックス東大宮	1月6日 9:00	1月13日 14:30
	豊橋グランドホテル	1月13日 10:00	1月20日 19:45		ゲームファンタジア シゲマ1	1月27日 10:00	1月27日 14:30		セガワールドアポロ	1月6日 10:00	1月13日 15:30
北海道	キャッツアイ 西川町店	1月13日 10:00	1月20日 20:30	北海道	タイガープラザ	1月22日 10:00	1月27日 15:30	北海道	ゲームスペース ベガス	1月13日 18:00	1月13日 19:00
	クラブセガ札幌	1月14日 11:00	1月21日 13:30		ツイスターズジョスセガ	1月20日 10:00	1月27日 18:30		セガワールドつがしん	1月7日 10:00	1月14日 13:30
	スガイディノス札幌	1月14日 10:00	1月21日 15:00		キャッツアイ 町田店	1月28日 17:00	1月28日 18:00		クラブセガ東横田	1月7日 10:00	1月14日 14:00
	キャッツアイ 町田店	1月15日 11:00	1月21日 17:00		AM PIA 豊橋	1月14日 9:00	1月14日 13:30		セガワールドながさわ	1月7日 10:00	1月14日 14:00
	キャッツアイ 豊橋駅前店	1月21日 16:00	1月21日 17:00		クラブセガ札幌大野	1月27日 10:00	1月14日 18:30		パラスタジア	1月7日 16:00	1月14日 15:00
	キャッツアイ 新札幌店	1月14日 10:00	1月21日 18:00		プレイジャーハウス キグル	1月27日 19:00	1月14日 19:00		エンターテインメントスクエア バスカ	1月13日 7:00	1月20日 14:30
	スガイコトニ	1月14日 11:00	1月21日 19:00		小田原メトロポリス	1月13日 10:00	1月20日 17:00		ハイテクランドセガ平野	1月13日 10:00	1月20日 15:30
	スガイディノス加川	1月8日 10:00	1月21日 19:30		アドアース 小田原	1月6日 9:00	1月20日 19:00		セガワールド花巻	1月13日 10:00	1月20日 15:30
	アミューズメントパーク新巻	1月21日 10:00	1月27日 15:00		ムーア 豊橋駅前	1月13日 10:00	1月20日 19:30		GAME IN COO	1月14日 9:00	1月20日 16:00
	レジャーパレス	1月20日 10:00	1月27日 18:00	北海道	アストロ	1月14日 10:00	1月21日 13:00		ハイテクランドセガ西中島	1月14日 10:00	1月21日 14:30
レジャープラザ	1月20日 16:30	1月27日 19:00	ゲーム・オーロ 札幌駅前		12月18日 10:00	1月21日 14:30	心斎橋キョー	1月14日 10:00	1月21日 14:30		
ゲームコーナーアム	1月20日 18:00	1月27日 19:00	イミダランド大和町		1月13日 10:00	1月21日 18:00	ゲームプラザ OKA	1月15日 17:00	1月21日 15:00		
セガワールド豊橋	1月21日 10:00	1月28日 14:30	ゲームスポット PIA 豊子		1月14日 10:00	1月21日 18:30	アミューズ BonBon	1月14日 12:00	1月21日 15:00		
元芝公園	1月21日 10:00	1月28日 18:30	バーントップス		1月14日 10:00	1月21日 18:30	セガワールド光栄	1月14日 10:00	1月21日 15:00		
キャッツアイ ビッグ東豊橋店	1月21日 10:00	1月28日 18:30	ゲームインファンファン豊橋店		1月20日 9:00	1月27日 18:30	セガワールド和泉	1月20日 10:00	1月27日 14:30		
セイトー一徳町	12月30日 10:00	1月7日 13:30	アプレイズ豊橋店		1月27日 19:00	1月27日 19:00	セガワールド南水	1月20日 10:00	1月27日 14:30		
AGスクエア内店	12月12日 10:00	1月12日 19:30	アミューズメントランド YAZ 平野店		1月14日 10:00	1月27日 19:30	三宮ソックス	1月21日 9:00	1月28日 13:30		
スーパーヒーロー 仙台空島ホテル	12月20日 11:00	1月12日 20:00	タイトーステーション豊橋		1月15日 9:00	1月28日 13:30	ハイテクランドセガミスト2	1月21日 9:00	1月28日 14:00		
セガワールド セッツウイングス	1月6日 10:00	1月13日 14:00	アミューズメントクラブ DS		1月22日 15:00	1月28日 15:00	セガワールド札幌	1月21日 10:00	1月28日 14:00		
北海道	セガワールド 北山	1月6日 10:00	1月13日 14:00	北海道	ミリアンパークネクス	1月20日 10:00	1月28日 18:00	北海道	アミューズメントパーク エルロッド	1月27日 12:00	1月27日 16:00
	ハイテクセガ 藤岡	1月6日 10:00	1月13日 19:30		ゲームセンター GLAD	1月6日 10:00	1月13日 19:00		キッスロードソフトセガ	12月31日 10:00	1月7日 14:30
	プラホ 西店	1月6日 12:00	1月13日 19:30		カラーワールド上野	1月6日 16:00	1月13日 19:30		ハイテクセガミス2	1月6日 16:00	1月13日 13:30
	ジョイフル中野駅前店	1月1日 10:00	1月13日 20:00		ゲームセンターテクノポリス	1月20日 10:00	1月20日 19:30		ファンタジスタ	1月8日 12:00	1月13日 20:00
	プラホ 秋田	1月6日 10:00	1月14日 17:30		プレイハウスエリナ	12月8日 9:00	1月21日 12:00		心斎橋キョー	1月7日 10:00	1月14日 14:30
	セガワールド 町田	1月13日 10:00	1月20日 14:00		メジャーロード豊橋店	1月12日 19:00	1月21日 17:30		アミバラ こじや町	1月6日 12:00	1月14日 18:30
	ドリームファクトリー 南豊橋店	1月13日 10:00	1月20日 16:00		プレイハウスジョ+1 新豊田	1月14日 19:30	1月21日 19:30		アミバラ ウェルカム	1月7日 21:00	1月14日 18:00
	ドリームファクトリー 2店	1月15日 10:00	1月20日 21:00		セガワールド豊橋	1月20日 10:00	1月27日 14:30		セガワールド MEGA	1月13日 10:00	1月20日 19:00
	セイトー一ウイングス	1月9日 10:00	1月21日 14:30		セガワールド上野	1月20日 10:00	1月27日 16:00	アミバラ キャッシュ	1月13日 20:00	1月20日 19:30	
	信越メトロポリス	1月20日 9:00	1月27日 18:30		レクチャード	1月21日 19:30	1月28日 19:30	北海道	フタバ図書 GAGAZONE 広島駅前店	1月13日 10:00	1月21日 14:30
セガワールド 東バイパス	1月21日 10:00	1月28日 14:00	北海道	セガワールド富山	1月6日 10:00	1月13日 19:00	JOY 豊橋		1月14日 16:00	1月21日 15:00	
近江カニバールプラザ	12月10日 10:00	1月3日 19:30		ツバエレジャーランド	1月7日 15:00	1月14日 15:30	アミューズメントプレイス・ギミックセガ		1月20日 10:00	1月27日 19:00	
セガワールド 豊橋	12月31日 10:00	1月7日 16:00		コスモパーク豊橋	1月13日 10:00	1月20日 19:00	セガワールド豊橋		1月20日 10:00	1月27日 19:00	
ゲームワールド	1月6日 9:00	1月13日 20:00		コスモランド水島	1月9日 19:30	1月20日 19:30	アミバラ TOYO 店		1月20日 10:00	1月27日 19:30	
ゲームパニック 佐野	1月7日 18:00	1月14日 18:30		コスモパーク白山	1月7日 17:00	1月21日 17:30	セガワールド 平島		1月21日 10:00	1月28日 14:30	
豊橋レジャーランド 豊橋駅前店	1月8日 10:00	1月20日 18:30		豊橋レジャーランド	1月27日 18:00	1月27日 18:30	セイトー一 ZIATH 松本		12月23日 11:00	1月28日 15:00	
インターワールド伊勢町	1月13日 10:00	1月20日 18:30		アピナ富山駅前店	1月20日 10:00	1月28日 14:30	デラランド		1月28日 19:00	1月28日 20:00	
セガワールド下野	1月13日 10:00	1月20日 19:00		セガアリーナ	1月21日 10:00	1月28日 14:30	北海道	ファンタジーランド 赤田	1月2日 9:30	1月7日 10:00	
ピンクパンサーつくば店	1月14日 12:00	1月21日 14:00		プレイランドイトマン	1月15日 10:00	1月28日 17:45		セガワールド出雲	1月7日 10:00	1月14日 14:00	
ジョイカ多摩	1月14日 11:00	1月21日 15:00	北海道	セガワールド山手線	1月6日 10:00	1月13日 19:00		アミバラ 赤子	1月13日 18:00	1月20日 19:00	
ファンタジーランド	1月14日 10:00	1月21日 18:30		アピナ豊橋	1月13日 10:00	1月20日 17:00		アミューズサルビア	1月21日 12:00	1月27日 19:30	
豊橋レジャーランド 太田	1月21日 18:00	1月21日 19:30		SAY TAITO マンハッタン	1月11日 10:00	1月26日 20:30		セガワールド丸亀	1月6日 10:00	1月13日 14:30	
セガワールド豊橋	1月20日 10:00	1月27日 14:00		セイトー一有明	1月20日 12:00	1月27日 17:00		パンパン2	12月23日 10:00	1月13日 19:30	
ハイテクランドセガ ミナミミズボウプラザ	1月20日 10:00	1月27日 19:00		パルコ豊橋	1月9日 10:00	1月27日 18:00		ハイテクランドセガ丸亀	1月7日 10:00	1月14日 14:30	
セガワールド太田	1月21日 10:00	1月28日 14:00		セガワールド上野	1月21日 10:00	1月28日 14:30		セガワールド福岡	1月7日 10:00	1月14日 18:00	
GAME CAP	1月20日 10:00	1月28日 15:00		アップル 伊勢店	1月1日 9:00	1月7日 19:00	北海道	セガワールド南国	1月13日 10:00	1月20日 14:30	
北海道	ゲームチャリオット 松岡店	12月23日 10:00		1月7日 19:00	アップル 伊勢店	1月1日 9:00		1月7日 19:00	アミューズメントパーク 11	1月13日 10:00	1月20日 16:00
	千歳レジャーランド 野田	1月1日 0:00	1月8日 21:00	北海道	ハイテクランド宝塚	1月6日 10:00		1月13日 18:30	セガワールド光栄	1月13日 10:00	1月20日 17:00
	アミューズメントエース津田沼	1月13日 12:00	1月13日 14:30		セガワールドサントムーン	1月7日 10:00		1月14日 18:30	TOY'S 豊橋店	1月14日 10:00	1月21日 18:30
	セガワールド 旭	1月6日 10:00	1月13日 16:00		ハイテクランドセガメトロポリス	1月8日 10:00		1月15日 18:30	ゲームストリート ジョ	1月20日 10:00	1月27日 20:30
	ハイテクセガ千葉	1月7日 10:00	1月14日 14:30		ザ・サードプラネット 静岡インター店	1月13日 9:00		1月20日 15:00	クラブセガ	1月7日 10:00	1月28日 15:30
	クラブセガ柏	1月13日 10:00	1月20日 14:00		セガワールド静岡	1月14日 10:00		1月21日 14:30	セガワールド伊予三島	1月21日 10:00	1月28日 16:00
	イズカンダル	1月13日 10:00	1月20日 17:30		シートビヤ A Z 横浜	1月13日 10:00		1月21日 15:00	スーパー OZ 山口	1月1日 12:00	1月6日 15:00
	ソニックビーム札幌店	1月14日 10:00	1月21日 12:30		セガワールド横浜	1月14日 10:00		1月21日 19:00	アミニティスペース OZ 小野田	1月1日 10:00	1月7日 17:30
	クラブセガ八幡	1月14日 10:00	1月21日 14:30		アミューズメント Bee - Bee	1月21日 17:00		1月28日 15:00	ハイテクランドセガ日田	1月6日 10:00	1月13日 14:30
	テックモビル豊橋	1月7日 10:00	1月21日 15:30		クラブセガ豊橋	12月31日 10:00	1月7日 13:30	北海道	カッパの道	1月9日 10:00	1月13日 19:00
	ゲームチャリオット 五井店	1月19日 10:00	1月26日 20:00		ダイナマイト春日	1月5日 10:00	1月12日 21:00		アミバラ 光吉	1月1日 10:00	1月13日 20:00
北海道	クラブセガ横浜	1月20日 10:00	1月27日 16:00		クワイーンズ名店	1月6日 10:00	1月13日 19:30		トライセツ博覧会	12月15日 10:00	1月14日 11:00
	千歳レジャーランド 松戸	1月20日 9:00	1月27日 21:30		セガワールドナツミ	1月6日 10:00	1月13日 18:30		セガワールドゆめタウン豊原	1月7日 10:00	1月14日 17:30
	セガワールド柏	1月21日 10:00	1月28日 16:00		ハッピーメロディー	1月4日 11:00	1月14日 13:00		フレンドファイブ	12月18日 10:00	1月20日 16:00
	Rite One 和歌	1月20日 10:00	1月28日 20:00		ハイテク セガ 豊田	1月7日 10:00	1月14日 18:30		トワイセツ豊原	12月22日 10:00	1月21日 11:00
	キャロム山崎	1月12日 12:00	1月8日 20:00		セガワールド福岡	1月13日 10:00	1月20日 14:00		セガアリーナ行橋	1月14日 10:00	1月21日 15:00
	モノ川 2号店	1月6日 10:00	1月13日 16:00		豊田メトロポリス	1月13日 9:00	1月20日 15:00	クワイーンズウイング	12月17日 9:00	1月21日 17:00	
北海道	セガワールド豊橋	1月7日 10:00	1月14日 14:30	北海道	セガワールドクウスウエスト	1月13日 10:00	1月20日 18:30	クワイセツ	1月7日 10:00	1月14日 18:00	
	セガワールド豊橋	1月7日 8:00	1月14日 17:30		江南パティエングセンター	1月14日 10:00	1月20日 19:00	セガワールド和泉	1月20日 10:00	1月27日 14:30	
	ゲームモアイ上野店	1月13日 10:00	1月20日 19:00		パオ一社	1月20日 20:00	1月20日 21:00	ハイテクランドセガハーバープレイス	1月20日 10:00	1月27日 18:30	
	ゲームシティ回田	1月14日 10:00	1月21日 14:00		中川メトロポリス	1月14日 9:00	1月21日 10:30	アミューズメントスペースオーバ	1月21日 10:00	1月28日 19:00	
	キャロム豊田店	1月17日 12:00	1月24日 19:								





有利になる投げ後を極める

対戦攻略

# アイリーン

Eileen

投げはやや貧弱だが、成立後の有利な状況を生かしてうまく使えば、相手を幻惑できるぞ。

Text: 華火霊

## 猴王登天を極める

猴王登天 (△◎ + ◎) からは、猴王下山 (△◎ + ◎△)、猴王飄雲 (△◎ + ◎▽ or ◎)、猴王踢球 (△◎ + ◎▽ or ◎△) という派生が出せる。

この投げを使いこなすことで、ダメージを奪える投げが ◎ 方向以外に一つ増える。△ 投げだけでは投げ抜けのうまい相手に苦戦を強いられるため、積極的に猴王登天の派生を使おう。

猴王下山からは相手の背面に回り、“猿猴撃爪 (◎◎△◎) をヒットさせ、1フレーム有利で攻めを続行” か “連爪劈斬 (◎◎◎) からのキャンセル

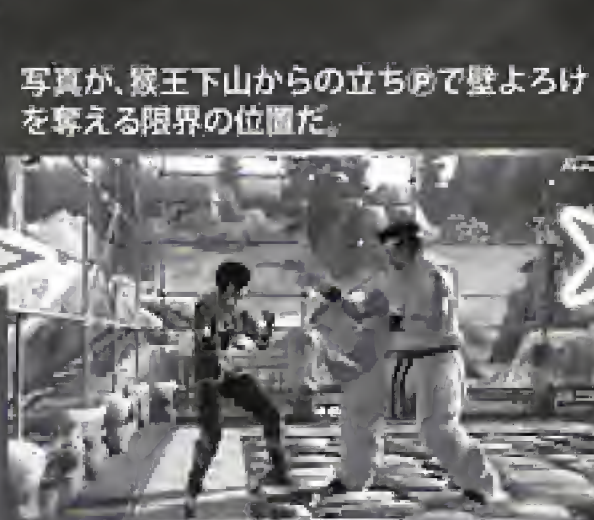
ル行動”を使った二択が可能。猴王飄雲からは、相手の左右どちらかに移動でき、レバー入れ猿猴撃爪を確定で決められる。

また、壁をアイリーンが背にした状態で猴王下山から立ち ◎ を当てると、背後ヒットとなり壁よろけを奪える。ここでオススメなのが飛猿把月 (△△◎)。回復は可能だが難しく、ヒット時は壁の高い位置に相手を当てられる。連爪劈斬からの大聖降天 (▽△◎△) ヒット時 ◎) などが決まり、4 割程度のダメージを与えるぞ。

回復が早い相手には、難しいが左右撃掌 (△◎ + ◎△) をディレイで出し、壁に当てて大ダウン攻撃を決めていこう。



猴王飄雲中はアングルが変わる。落ち着いてレバー前入れ ◎ を打とう。



写真が、猴王下山からの立ち ◎ で壁よろけを奪える限界の位置だ。



決まればこのダメージ。ほかのよろけへの確定が安いいため、ぜひ狙いたい。

## 猴王擺尾からの二択

横投げの猴王擺尾 (敵右 ◎ + ◎) 後は、側面を取りつつ有利。技自体のダメージは 25 と安い。猴王飄雲後と違い確定は無いが、この投げから二択を迫ることができる。

その二択は、立ち ◎ が立ちガード不能なため、レバー前入れからの猿猴撃爪と、それを嫌がってしゃがむ相手に有効なミドルキックによる側面よろけ (+ 側面よろけ中ほぼ確定する猿猴撃爪)。

しゃがむ相手には、前ダッシュからの 0 フレーム投げがしゃがめないため、これも有効だ。



狙って決められる投げではないが、その後読み勝てばいいダメージだ。



壁 + スピンヒールソードで超絶ダメージ!

対戦攻略

# ジャッキー・ブライアント

Jacky Bryant

キャラ限定 & 状況限定だが、スピンヒールソードを使った大ダメージコンボが狙えるぞ。

Text: ちゃっきー

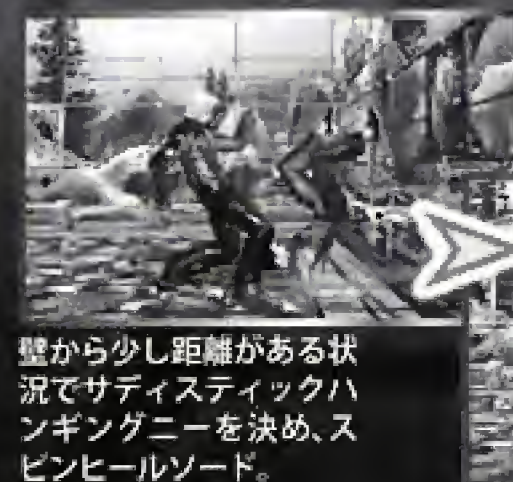
## サディスティックハンギングニー後の超絶コンボ

バイ、ベネッサ、リオン、ジャッキーの 4 キャラ相手には、空中壁ヒット後に特殊なコンボが狙いやすい。ダウン後壁に当たって仰向けに跳ね返るケースで、地面スレスレでパウンド技を当てると、空中ヒット時と同じ浮きになるのだ。

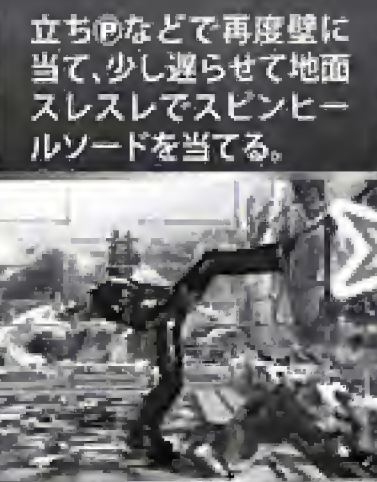
壁ヒット後に仰向けになる技の代表例は、サディスティックハンギングニー (△△◎ + ◎)。パウンド技として使うのは、もちろんスピンヒールソード (△◎ + ◎) だ。上記の 4 キャラ相手で、壁から少し距離があるときにサディスティックハ

ンギングニーが決まったら、すかさずスピンヒールソード。その後浮き直した相手を立ち ◎ など壁に当てれば、再度スピンヒールソードによる浮かせ直しが狙えるぞ。壁との角度が垂直であれば、このセットを 4 ~ 5 回決めることが可能だ。

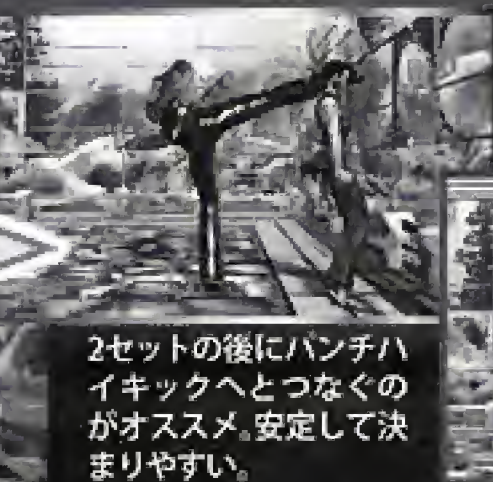
オススメコンボは、スピンヒールソード → レバー前入れ ◎ → スピンヒールソード → パンチハイキック (●◎◎) → ハイアングルアッパーキック (△△◎)。この程度であれば壁との角度が少しずれていても、安定して決めることができる。



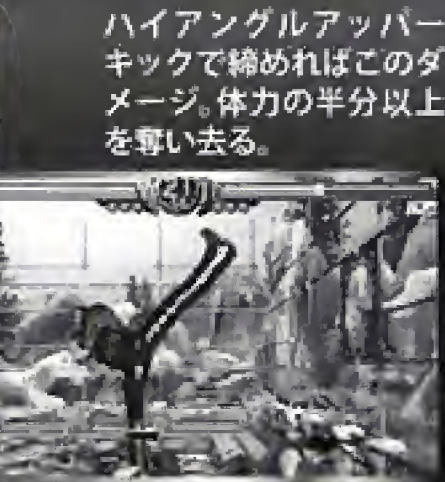
壁から少し距離がある状況でサディスティックハンギングニーを決め、スピンヒールソード。



立ち ◎ などで再度壁に当て、少し遅らせて地面スレスレでスピンヒールソードを当てる。



2セットの後にパンチハイキックへとつなぐのがオススメ。安定して決まりやすい。



ハイアングルアッパーキックで締めればこのダメージ。体力の半分以上を奪い取る。

## きりもみ系もチャンス

壁に当たって仰向けに跳ね返る状況は、回転系のきりもみダウンでも起こる。このときにも狙えれば、ダメージ効率が大きくアップするぞ。中でもミドルスピンキック (△△◎ + ◎)、レイジキック (△◎◎)、ビートスピンキック (◎ + ◎◎)、1 発目で浮いた場合はチャンスが多い。ミドルスピンキックは自分の背中側、後者二つは腹側に相手を飛ばすことを覚えておこう。このほか、浮かせてミドルバックナックルスピン (◎◎◎◎) で壁に当てて……などということも可能だ。



自分の横に壁がある状況がチャンス。回転系の技で壁に当てよう!

アイリーン補足: 猿王下山 ~ ◎ の追加。◎ ◎ で壁に当たれば最後の ◎ ◎ でダウンを奪う。◎ ◎ の 3 発目で壁に当たった場合は、キャンセル大聖降天が連続ヒットする。常に壁の位置は把握しておこう。  
ジャッキー補足: スピンキックコンビネーション (△◎◎) は、2 発目壁ヒット時 3 発目連続。1 発目よろけ時は 2 発目にディレイをかけよう。状況次第では上記の追い打ちが狙える。



壁を使ったダメージアップ術

対戦攻略

## ラウ・チェン

Lau Chan

一気に体力半分を奪える可能性を持った壁。今回は、ぜひ覚えておきたい小ネタを紹介。

Text: はなびらう

### 壁を使って連続ヒット

壁際で肘やミドルでよろけさせた際は、派生技で壁ヒットを狙えば大ダメージチャンス。穿脚連環虎掌(△KPP)の場合は2段目が壁ヒットして3段目につながり、転身双虎掌(P△PP)などが入る。鳳凰槍掌(△PP)は壁やられになるので、立ちガードを崩して虎槍掌(△PP)がほぼ確定する迎面探爪(△P+K+G)と、ノーマルで壁張り付けの側襲腿(立ち途中K)で二択をかけよう。

壁やられ中の相手には、投げ無効時間があるため決まらないので注意しよう。



これがいわゆるガード不能を生み出す状態。追撃を見逃すな。

この際、壁に対して斜めの状況で鳳凰槍掌を当てて壁ヒットさせれば、相手は壁やられ+側面状況になり、燕子掌(虎形中P+K)や、黄鷹鎖喉(虎形中△Pヒット時P+G)などが連続ヒット。前者は角度によって壁張り付けを誘発。後者は燕子掌で張り付けた場合より威力が低い、確実に体力を奪え、ガードされてもフォロー可能。



黄鷹鎖喉を狙う利点は、たとえ角度が悪くガードされても……

敵背後でアップクラスと投げに勝て、さらに壁張り付けを狙えること。

### バウンドチャンス

虎燕爪拳(△P+K)ある程度高い位置で浮いている相手や、崩れ中に当てるとバウンドさせられることは有名。しかし、特殊な条件下では地面スレスレの位置でも浮かせるぞ。

やり方は、虎燕転身脚(△K+G)後などのきりもみ状態で壁に当て、仰向け状態で落ちてきた相手のバウンドを虎燕爪拳で拾うというもの。

ジャッキー、パイ、リオン、ベネッサが比較的成功しやすく、浮かせる場合は、連環転身脚(PPPK)が安定して決まる。



角度やタイミングなどが難しいが、失敗しても追い打ちになるのだ。

これぞ「VF5」の戦術!?

対戦攻略

## パイ・チェン

Pai Chan

今回は「オフensiveムーブ」、  
「側面よろけ」を使った「VF5」らしい戦術を紹介。

Text: 矢永

### オフensiveムーブを戦術に取り入れる

パイの中段攻撃にはノーマルヒットで大ダメージを奪えるものは無いが、ヒット時に有利になる技が多い。ただし、大きく有利にはならないので、その後に燕青虎双破などの大ダメージを与える技につないでも、しゃがみ△などにつぶされてしまうので直接的な二択を迫りづらい。そのため、この状況は若干攻めづらく感じてしまうが、オフensiveムーブ(以下:OM)を使っていけば戦術の幅が一気に広がる。

有利な状況からのOMは、横方向への判定の小さい技をかわすことができるので、立ち△やしゃがみ△などに対して有効。基本的に避けられる心配が無く、バックダッシュや屈伸に対しても有効な選択技となる。OM後は、立ち△やしゃがみ△の硬化に確定するOM△につないでいくのが基本。ヒット時は立ち△ヒット後と同じ有利になり、しゃがみヒットにはよろけを奪える。ガードされても立ち△で肘クラス技をつぶせるの

で、ほとんどリスクが無い。

汎用性の高いOMだが、判定の強いヒザクラスの大技や、さばき技などの発生が遅い技で暴れられるとつぶされてしまう。しかし、それらの技には燕青虎双破(△△P)でカウンターヒットを取ることができるので、OMとうまく使い分けることで、ダメージ効率が大きく向上するぞ。



ガードを固める相手には、OMからの投げも繰り交ぜていこう。

よろけ時は展開が早く攻めやすい。側面よろけ時は立ち△がつかないぞ。

### 側面のダメージ効率を上げる!

飛燕転身掌(立ち途中P+K)は、カウンターヒット時によるけを誘発できるが、側面からであればノーマルヒットでもよろけさせられる。さらにこのときは側面よろけになるので、背身崩垂〜連拳腿(敵背後P△)を連続ヒットさせることができ、後蹴腿(敵背後K)の回復が非常に困難。

ノーマルヒットから大ダメージを奪うことができるので、側面での壁やられへの追撃として非常に優秀。また、順水推舟(△△P+G)後にしゃがみ相手への大ダメージ狙いとしても有効だ。



穿拳(△P)など硬化の短い技で、側面壁やられの追撃に使える。





ローパンチカットを有効活用

対戦攻略

ウルフ・ホークフィールド

Wolf Hawkfield

今回はローパンチカット活用法をピックアップ。状況に応じてダメージアップを図ろう

Text: アストロ

## ローパンチカット～背面取りを使う

下段⑨属性を当て身するローパンチカット(⑨⑩+⑪)は、有利が小さく、二択を仕掛けにくい場面で活躍する技だ。ここから派生のシャイニングウィザード(⑨⑩+⑪成功時⑨⑩+⑪)まで決まれば65のダメージを与えるため、戦術面では欠かせない技となっている。今回は派生技の中で、相手との位置を入れ替えるローパンチカット～背面取り(⑨⑩+⑪⑫)に注目。

背面取りまで成功させれば、各キャラに見合ったコンボを決めることができ、シャイニングウィザードよりもダメージアップが望める。キャラごとのコンボは下に挙げた三つ。安定が①で、背面取り後には背後からのトーキックスターナー(⑪⑫

+⑬ヒット時⑨+⑪)が決まるため、ダメージが67となる。

②と③のコンボは、ショートショルダー(⑪⑫⑬+⑭)背後ヒットからの最大ダメージで72。なお、相手は立ちヒット or しゃがみヒットを選択でき、浮きの高さが変わる。そのため、今回はしゃがみヒット時でも狙えるコンボを掲載。ちなみに③はダメージ69となっている。



対戦量級は大幅にダメージアップが望めるため、狙っていいぞ

## 自分の背後に壁がある場合

自分の背後に壁がある状態でローパンチカット～背面取りが成功すれば、フェイスリフトキック(⑪⑫)で壁張り付けを狙える。ハーフフェンスの場合はショートショルダーでリングアウトを狙えるため、ぜひとも覚えておきたい。



この状況で決まればリングアウト勝利！状況判断して狙おう

③は軽量級のみと紹介したが、立ち⑨を減らすことでラウ、ゴウ、ブラッド、レイ・フェイ、ジェフリー、ブレイズに決められる。この場合はダメージ68なので、トーキックスターナーを決めるよりも威力が高くなる。③は距離を運べるので、リングアウトや壁ヒット狙いに最適。

## コンボ PICK UP!

- ① ローパンチカット～背面取り(⑨⑩+⑪⑫)→トーキックスターナー(⑪⑫+⑬ヒット時⑨+⑪)
- ② ローパンチカット～背面取り(⑨⑩+⑪⑫)→ショートショルダー(⑪⑫⑬+⑭)→レバー前入れ⑨→レバー前入れ⑨→スクリュアラリット(⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱)
- ③ ローパンチカット～背面取り(⑨⑩+⑪⑫)→ショートショルダー(⑪⑫⑬+⑭)→レバー前入れ⑨→レバー前入れ立ち⑨→1、2、アッパー(⑰⑱⑲)



スレットスタンスを使いこなそう

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド

Jeffrey McWild

技単体から派生まで、利用価値の高いスレットスタンスを絡めた戦術を紹介。

Text: アストロ

## 近距離で威圧

ジェフリーのスレットスタンス(⑨+⑩+⑪)は、構えに移行するまでが無防備なものの、ここから繰り出される技は強力なものが多い。活用することで、戦術の幅が一気に広がるぞ。

スレットスタンスは有利な場面で狙っていくのがセオリーで、中段蹴りのカウンターサイドキック(スレットスタンス中⑩)と、レイジングラッシュ(スレットスタンス中⑨+⑪)による二択を迫るのが基本。前者はカウンターヒットで腹崩れを誘発し、そこからコンボが狙えるため総ダメージが期待できる。後者はキャッチ投げなので、投げ抜けによる回避は不可能。特に、レイジングラッシュはリーチが長いので、相手の受け身に合わせてスレットスタンス～キャッチ投げを狙うといった使い方ができる。

スレットスタンスに移行する際の、若干だが身を引くモーションも重要なポイント。有利時に出せば、相手のしゃがみ⑨をかわしながら攻撃す

ることができる。カウンターサイドキックは下方向のやられ判定が薄く、技自体のリーチが長いので、有力な選択肢だ。

カウンターサイドキックがヒットした場合は、再度有利となるので、手を休めることなく攻められるのがポイント。攻勢時に構えを組み込めば、強力な選択が迫れる。



有利時に使用すれば、相手のしゃがみ⑨をかわしながら攻撃できる



打撃と投げの二択が強力。受け身攻めにも使えるので万能技といえる

## 中距離でも威圧

スレットスタンスからの派生技は、中距離でも活躍する。その中距離に適した技は、リーチの長いダイナミックなパンチ、スピアストレート(スレットスタンス中⑨+⑩)だ。非常に強力なこの技は、相手のガードを崩す(よろけを誘発する)性質を持っている。そして、よろけを奪った後は⑨⑩がほぼ回避できないほど有利になる。

見た目よりもリーチが長いので、中距離で活躍するのはもちろん、近距離での遅らせ打撃としても狙っていい。



意外と届くのが強み。失敗避けを狙って出すのも有効だぞ





オフensiveムーブを有効活用！

対戦攻略

## リオン・ラファール

*Lion Rafale*

今回はオフensiveムーブ（以下：OM）の使用ポイントと、軸移動技の斜前歩に注目。

Text：ちび太

### OMを使おう

『VF5』の新要素であるOMは、リオンでも十分に戦力として力を発揮してくれる。基本的には有利な場面で使っていく。有利だが二択が迫れず、肘クラスの技を出すと相手の立ち⑨やしゃがみ⑨で止められてしまうような状況が最適だ。少しでも有利差が生まれたら、常に狙っていくようにしたい。

このような場面ではOMを使うことで、相手の攻撃をかわしつつ、側面からの攻撃ができる。より具体的なOMの使いどころには、立ち⑨を筆頭に疾歩昇穿手（↓△⑨）、連捶腿取面（⑨⑨⑨）、旋腿取面（△⑨⑨）などのノーマルヒット後が挙げられる。ここで相手がしゃがみ⑨で反撃した場合はOM⑨でよろけを誘発でき、大きく有利な状況を生み出せる。

OM⑨がノーマルヒットでも、すかさずアップクラスの技を出せば、相手のしゃがみ⑨では止められない連係となるので、休まず攻めを続

けることが可能だ。

逆に、大きく有利な場面で相手のしゃがみ属性の攻撃をOMでかわせば、側面よろけを誘発できる。そこから立ち⑨を繰り出せば、回避することが困難な、有効な有効な連係となる。避けた技を確認して繰り出せるようになれば、側面崩れや、背後崩れを狙うことができるぞ。



若干有利なときは、OMが有効。二択をかわられない場面を覚えよう。

ノーマルヒット後は素早く攻撃。最速の疾歩昇穿手はしゃがみ⑨に勝てるぞ。



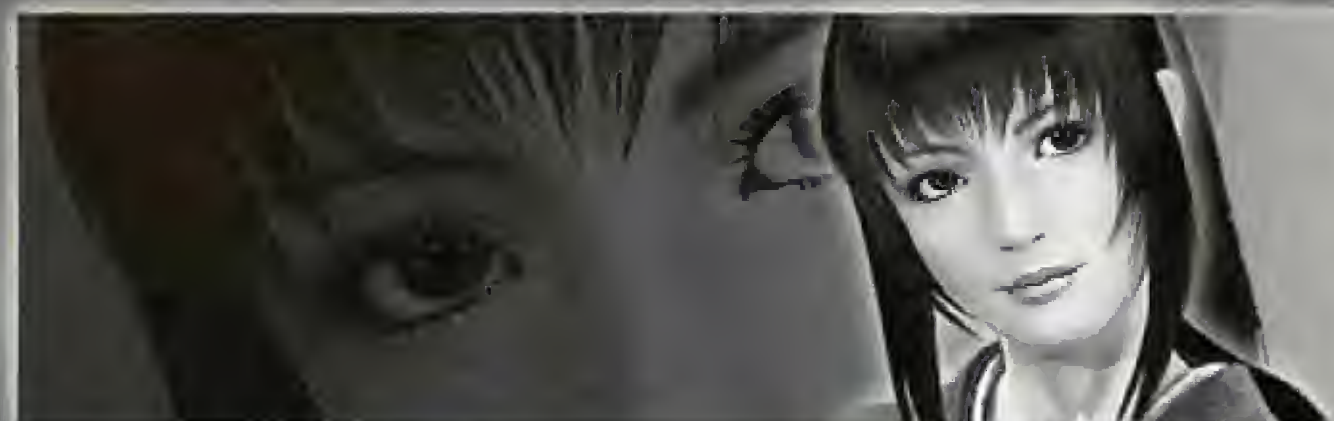
### 斜前歩を使おう

軸移動技の斜前歩（△or△⑨ + ⑨ + ⑨）は、相手の攻撃をかわす性能を持っており、不利な場面で活躍する。特に、自分の腹側に移動すれば、打撃と投げを回避することも。そのため、不利な場面で最速二択を仕掛ける相手に対して有効だ。

しゃがみ⑨、肘、ミドルなどがガードされた状況で使うと有効。この場面で腹側に斜前歩を出せば攻撃をかわせる上に、派生技の斜前歩～翻錘（△or△⑨ + ⑨ + ⑨⑨）や斜前歩～斜掃捶（△or△⑨ + ⑨ + ⑨⑨ + ⑨）が生きてくる。



斜前歩で移動する際は自分の腹側を意識。攻撃をかわしやすいぞ。



ダメージ効率を上げていこう!!

対戦攻略

## 梅小路 葵

*Aoi Umetsukouji*

天狗落としからのコンボと、壁際での引違い連係を紹介。しっかりと使いこなしていこう。

Text：矢永

### 天狗落としを使いこなせ

しゃがみ⑨ヒット後にカウンターヒットを狙う場合は陰掌（△△⑨ + ⑨）でもいいが、カウンターヒットで連続ヒットする、天狗落とし～要打ち（↓△⑨ + ⑨⑨）がオススメ。発生が陰掌よりも早いので中量級⑨に勝つことができ、難度は高いがヒット確認してつなげることが可能。

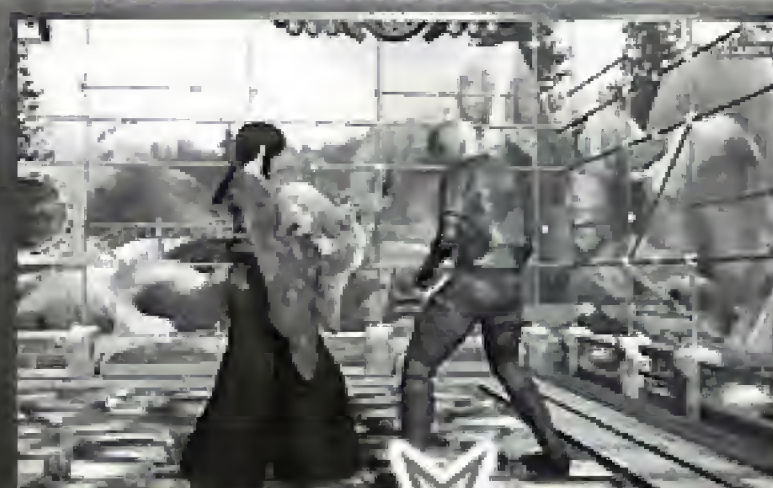
天狗落としはガードされても投げをしゃがみで回避できるので、ヒット確認ができれば陰掌よりも気軽に使っていける。要打ちヒット後は、下に載せたコンボを決めて、大ダメージを与えていこう。なお、天狗落としカウンターヒット時はよろけを誘発するので、要打ちにつなげられなかったときでも二択を仕掛けられる。

### 壁攻めの引き出しを増やそう

壁際では、引違い（△⑨ + ⑨△or△or△）が大幅強化。正面への突き飛ばしでギリギリ壁に当たらないときは、上蹴り（⑨）で壁よろけを誘発できる。そのまま派生技の鎖鎌（⑨⑨）につなげれば浮かすことができ、コンボを決められるぞ。右の写真を参考に、壁との間合いを把握してほしい。

自キャラの側面が壁に密着しているときにも、引き違いが有効。相手を壁側に投げて確定の立ち⑨を入れると、壁に側面ヒットするので壁よろけを奪える。陰掌につなげてコンボを決めよう。

また、正面、側面ともに連突小太刀（⑨⑨⑨⑨）の3発目で壁ヒットさせれば、4発目をつなげることができ、壁張り付きを誘発できる。



壁への距離がこのくらいになると、引違いから鎖鎌を狙おう。



うまくいけば浮かせられる。ただし、浮きは高くないので注意。

天狗落とし～要打ちのたたき付けからは、立ち⑨からのコンボが全キャラに入る。①は重量級以外に入る安定コンボ。②はアイリーン、アオイ、パイ、ブレイズ、リオンと足位置ハの字のシュンに入る。③よりも威力が高く起き攻め可能。④は重量級用コンボ。見た目に反して意外と減る。

### コンボ PICK UP!

- 1 天狗落とし～要打ち（↓△⑨ + ⑨⑨）→レバー前入れ⑨→鎖鎌（⑨⑨）
- 2 天狗落とし～要打ち（↓△⑨ + ⑨⑨）→レバー前入れ⑨→雲蹴り（△⑨⑨）
- 3 天狗落とし～要打ち（↓△⑨ + ⑨⑨）→連突小太刀（⑨⑨⑨⑨）



壁際のダメージチャンスを見逃すな！

対戦攻略

## ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

相手を壁際に追い詰めたときの有効な選択技を紹介。壁との位置関係を見極めて狙っていこう。

Text：栗田

### 壁ヒット時につなげる連係技

ダメージ20以下の技で相手を壁にぶつけると、普段はつながらない連係技が連続ヒットする場合がある。これを生かせる主な連係技を紹介しよう。

ディフェンシブでは、決まれば大ダウン攻撃を狙えるシャドーコンボハイキック(⑨⑨⑨⑨)の3～4発目と、下段始動でヒット後有利となるストッピングロー～スイッチバックブロー(⑨⑨⑨⑨+⑨+⑨)が効果的だ。また中段技では、バックナックル(⑨⑨)からの派生がどちらもつながる。ヒット後は不利だが、半回転技なので狙いやすい。

オフェンシブでは、写真で紹介しているクリムゾンランサー(⑨⑨⑨⑨⑨⑨+⑨)が非常に強力。アサルトコンビネーション(⑨⑨⑨⑨⑨)に派生させてもつながるが、前者の方が明らかに有効だ。次に、ヒット後有利になるスマッシュストレート(⑨⑨⑨)も覚えておきたい。同じ立ち⑨始動のマシガンコンビネーション(⑨⑨⑨⑨)もつながるので、間合いによって使い分けよう。ただし、後者はやや不利になるので、普通に⑨⑨を当てて攻めを継続してもいい。ほかには、ステルスピンキック(⑨⑨+⑨⑨)も地味ながら効果的。1発目の発生が遅いものの、半回転技なので当てやすく、2発目ヒット後は有利となる。

### 下段技のレッグスライサー(⑨⑨+⑨)で壁よろけを狙う

オフェンシブの⑨⑨+⑨はダメージが21なので、ノーマルヒットでも相手を壁よろけにできる。このよろけは強力で、回復が遅い相手には、発生が肘クラスの技を狙えるのだ。状況次第ではボディロー～スイッチバックナックル(⑨⑨⑨⑨+⑨+⑨)→大ダウン攻撃や、ストライドコンビネーション(⑨⑨⑨⑨)などが決まる。パイルバンカー(⑨⑨+⑨)やブローバック(⑨⑨⑨⑨⑨⑨)も狙えるが、相手が回復しない場合は当たりにくい。なお、回復が早い相手には⑨⑨や壁投げを狙おう。

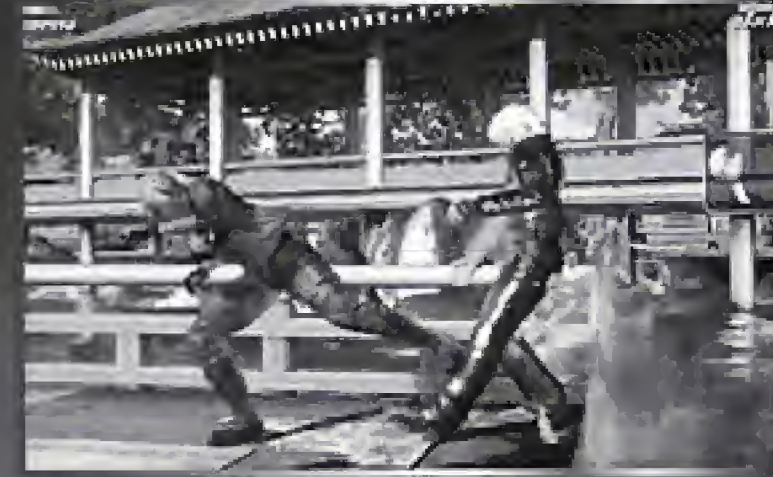


相手と壁の間の距離が重要。約1キャラ分離れた位置で1発目がヒットすれば……、

3発目ヒットと同時に相手が壁にぶつかる。これでキャッチ投げまで確定。



59のダメージを与えた上、ディクダウン状態に。さらなるダメージアップを狙える。



発生が遅いので、中段技を警戒させつつ半回転を生かして狙おう。

状況確認を素早く行ない、強力なコンボをたたき込め！

対戦攻略

## 日守 剛

Goh Hinogami

少ないチャンスで極力多くのダメージを与えるため、キャラ限定コンボを確実に決めよう。

Text：養老影

### 腹崩れからのコンボをマスターしよう

ミドル⑨系などをさばいた後や、斑鳩(⑨+⑨⑨)ヒット時など、ゴウは腹崩れを誘発する技をいくつか持っている。ここで強力なコンボを確実に決められれば、ダメージ効率がアップする。

まずは煉獄(⑨⑨⑨)。相手キャラや足位置に関係無く決めることができる。次にしゃがみ⑨～牛鬼突(⑨⑨⑨+⑨)。重量級には受け身を取られる可能性があるものの、非常にタイミングが難しいため、ほぼ安定といっていだろう。しゃがみ⑨からのコンボは多少遅れてしまっても決められるので、状況に応じて使っていこう。

そして最も重要なのが、遅らせ立ち⑨で足位置関係無く高く浮かせることができるキャラが居ること。該当するのはジャッキー、ラウ、ウルフ、ジェフリー、リオン、レイ、ベネッサ、ブラッドの8キャラ。

コツは腹崩れ後、少ししゃがみダッシュをしてから立ち⑨を出すこと。立ち⑨後は黒龍殺 止

(⑨⑨⑨+⑨⑨⑨)を決めることが可能だ。サラに対しては腹崩れ後、ハの字限定で同様のコンボを決めることができるので覚えておこう。



少ししゃがみダッシュしてから立ち⑨を出す方法が、比較的やりやすいぞ。



起き攻めを考えるなら、黒龍殺 新にして受け身を狙おう。

### 前方回転受け身を活用

投げ抜けされた後など、相手の二択を回避できる前方回転受け身(⑨⑨+⑨+⑨)。有利な状況で使い、相手が避けていた場合は、側面や背後に回ることが可能だ。フェイントとしても使うことができる。スキが小さいため、前転後に二択を仕掛けるのも面白いぞ。

横転起き上がりに対して使うことで、起き上がり攻撃をかわすことも。背後状態から強力な打撃と投げの二択や、向き直ったの0フレーム投げなどを併用し、相手を幻惑していこう。



タイミングさえ合えば、蛟龍殺などを確定で決めることが可能だ！



# 学徒兵から撃墜王まで、全兵士に役立つ情報を公開!!



今号では攻略に役立つ細かなデータと、2面より先に進めない人のための序盤攻略を紹介。これで地上戦を制し、激動の宇宙戦に馳せ参じろ! 公式HPもチェックしよう!

<http://s-zeon.com/>

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ~修羅の双星~

■メーカー : バンプレスト  
■ジャンル : ガンシューティング  
■操作方法 : ザク・マシンガン  
■稼働日 : 2006年12月下旬(稼働中)  
■使用基板 : TAITO Type X

©創通 エンジェシー・サンライズ

Text: ちくわ少尉



## あの人に勝ちたい! エースの心得

数あるデータの中から、実戦で役立つものを特選公開。これで連邦の物量が多い日も安心!

### スコアシステムと階級について

本作では点数により、ステージクリア時に受勲される階級が変わる。階級が高くなることで特典が得られることはないが、階級が上がることで難度が上昇するデメリットもないので、遠慮なく上の階級を目指してほしい。

なお、敵はボスも含め、どう倒してもスコアは変わらない。さらにスコアを稼ぐには、道中のイベントなどで得られる「テクニカルボーナス」や、隠し条件の達成で得られる「シークレットボーナス」を探し出す必要があるぞ。

#### スコアによる階級の変化

階級	スコア	中尉	700,000
二等兵	0	大尉	800,000
一等兵	100,000	少佐	900,000
上等兵	200,000	中佐	1,000,000
伍長	300,000	大佐	1,100,000
軍曹	400,000	少将	1,200,000
曹長	500,000	中将	1,300,000
少尉	600,000	大将	1,400,000

### 難易度の変化について

本作での難易度は、時間の経過と敵MS(モビルスーツ)の撃墜数で次第に上昇していく。敵MSはほぼすべて撃墜しないと先に進めないの撃墜数は抑えにくい、効率よく敵を倒せば時間は短縮され、難易度の上昇を少しは抑えられる。

また、この上昇分はコンティニューすればリセットされるぞ。



敵の数が多い場所では、難易度上昇の影響が大。だが隠れてばかりではさらに時間で……。

### ザクII搭載兵器の性能詳細

ザクIIが携帯できるザク・バズーカとクラッカーの弾数は、それぞれ最大9発。特にザク・バズーカは最も遭遇する敵MS・ジムなら一撃で倒せる上に、ザコ敵のものならどんなシールドも一撃で破壊できる。ボス戦で使うのも有効だが、時間短縮のために道中のザコ戦でも惜しみなく使おう。

また、ヒート・ホークはザコ敵ならば、どんなMSだろうと一撃で倒せる。ボス戦では、ボスの格闘攻撃に対して、同時に斬りかかるとカウンターが発生

し、ボスの格闘攻撃を無効化しつつダメージを与えることができる。



序盤のボス戦では有効なザク・バズーカだが、後半面の高機動を誇るボス相手にはかなり当てづらい。道中の厳しい場面で使おう。

### SPゲージの出現時間と上昇率

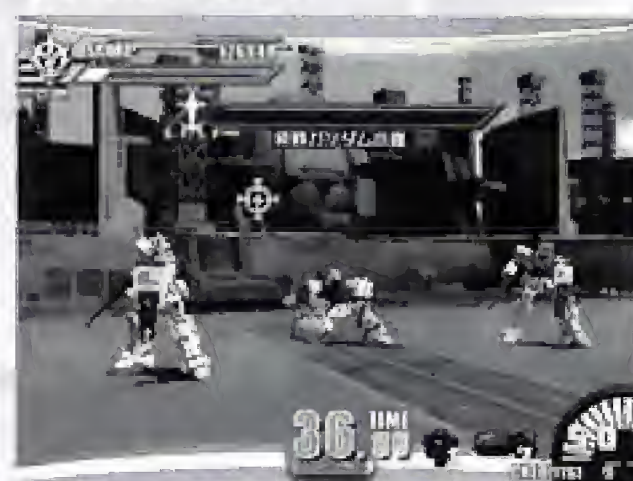
ボス戦でのみ出現する【SPゲージ】。どのボスに対してもクラッカーが当たれば1.5秒間【SPゲージ】は発生するが、ゲージの上昇率は、敵や残りHPによって異なる。また、ボスの格闘攻撃に対するカウンターが発生すること



ボスのHPが1/5程度なら、一発のクラッカーで一気に「修羅双連撃」を狙える場合も。

でも【SPゲージ】が出現する。

【修羅双連撃】はボスを必ず倒せる技なので、ぜひ狙いたい。ボスの残りHPが減ると【SPゲージ】の上昇率が高くなるので、クラッカーはボスが弱るまで温存しよう。



複数のMSが登場するボス戦では、敵が最後の1機になるまで【SPゲージ】が出現しない。

### 二人同時プレイでの変化は?

二人同時プレイの場合、ボスの耐久力は2倍になる。また道中でも1P用、2P用に設定されているザコ敵がそれぞれの場面で一度に出てくるので、道中に出現する敵MSの数は増えるものの、これらの耐久力は変わ

らない。  
二人で戦うことを考えれば、フォローしあえる上にクラッカーとザク・バズーカの初期弾数が二人合わせれば実質2倍と、いいことづくめ。集中砲火の各個撃破で突き進め!



# 宇宙へ上がるために…… STAGE 1&2 難所攻略教本

STAGE 1と2から、新兵には厳しい場面をピックアップ！ 基礎を覚えつつ、一気に突破しよう。

## STAGE 1

### ジャブロー降下作戦

基本操作のほとんどをここで覚えられるSTAGE1だが、逆にいえば基礎を覚えなくては進めないということ。一つひとつ、確実に覚えていこう！

## STAGE 1-1

開幕からジム×2が出現するが、普通に撃ち込んでいだけでは倒す前に必ず攻撃をくらう。敵が攻撃の予兆を見せたら隠れるという基礎を、まずはこの開幕戦で覚えてしまおう。続いて登場するガンキャノンは乱射が危険なので、攻撃を止めてのけぞる時以外は隠れること。シーン終盤のジム×4、陸戦型ジム×1と戦う場面では、後方から飛んでくるミサイルにも要注意！

ここでは、ジムは陸戦型ジムが指した方にしか攻撃してこない。敵の隙を見つけ出すのが、ザクII乗りの基本！



## STAGE 1-2 (EASY)

開幕でルート選択があり、EASYを選択するとシャアと撃墜数を競うこのルートになる。勝敗はスコアにしか影響しないので、気軽に挑もう。この競争中、突然横から格闘距離に出てくるジムに要注意だ。

シャアとの競争中、滝にコンテナが？敵の攻撃もあるので、このコンテナやシャアとの勝負に集中しすぎないように！



終盤のジム・ストライカー戦では、格闘攻撃を出すまで隠れ、攻撃後下がることを狙い撃つ。盾防御能力が高いので、格闘での迎撃は難しい。

### HARD ルートは危険？

HARDルートでは中ボスのベガス級三番艦が強く、初心者には危険。戦うなら護衛のガンキャノンの攻撃の隙を突き、先にすべての砲台を壊そう。

## STAGE 1-3

中盤に出現するガンタンクを倒すと場面が移るので、それまでに両脇のコンテナを回収しよう。この後に出現するジム×4は全機が順番に突進から斬りかかってくるので、まずは隠れてやりすごそう。



ここで格闘攻撃を狙うのもいいが、連続で決めるのはかなり難しい。挑戦する際には、画面右下の赤いCAUTIONマークや敵の動作を頼りにタイミングを計ろう。

## BOSS プロトタイプガンダム

動きは遅めだが、突進する格闘攻撃だけは非常に素早いので注意したい。ジャンプしつつ攻撃を仕掛けてくることが多いので、着地際を狙い撃とう。



ジャンプの動作が見えたら必ず一度隠れ、安全を確認してから着地際を狙い撃ち、またすぐに隠れよう。時々だが、ジャンプの着地に失敗してよろけることも。

## STAGE 2

### ニューヨーク防衛戦

マシンガン装備した陸戦型ジムやジム・スナイパーカスタム（以降スナイパー）など、新たな敵も登場するSTAGE 2。まずは攻撃パターンを覚えよう！

## STAGE 2-1

開幕の陸戦型ジムのマシンガン掃射は、意外と攻撃判定が広いので注意。スナイパーは、隠れて一度攻撃させてから倒す。盾を構えるジムは、必ず後回しに！

最後に出現する中ボスのビッグ・トラクター。砲撃はすべて撃ち落せる弾なので、普通に撃ち込んでいけば問題ないのだが……



第一段階では「押しつぶせ」というセリフの後、第二段階では船体が振動した後に、超高速の突撃が来るので必ず隠れよう。

## STAGE 2-2

中盤のジム部隊に囲まれる場面では、開幕後少しすると横から突如出てきて、斬り付けてくるジムが厄介。出現を確認したら即座に隠れるか、先にヒート・ホークで倒そう。最後のジム・ストライカーの攻撃はSTAGE1と同じ。



ジム包囲戦の終盤、STAGE1-1にもあったこの構成にも注意。攻撃パターンは前と同じだが、前列のジム2機は盾を壊すと即座に斬りかかってくる。

## STAGE 2-3

道中で第05MS小隊の陸戦型ガンダムとの交戦があるが、まだ前哨戦。隊長機との交戦中に出現するガンタンク×2、スナイパー×3の部隊に対しては、必ず最初にスナイパーの攻撃を隠れてやりすごすように！

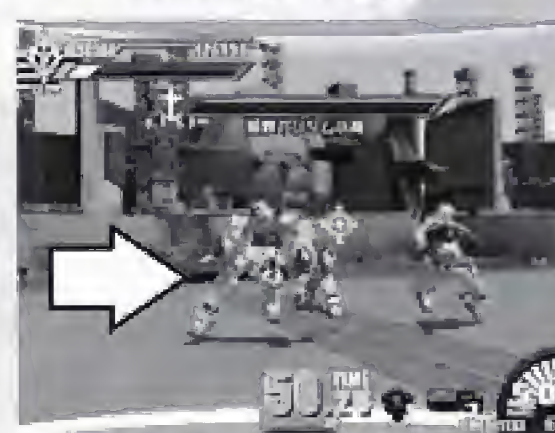


隊長機の攻撃は分かりやすいが、爆撃の演出で見えづらくなりがち。ミサイルランチャーは撃ち落せるが、上下に蛇行して狙いづらいため、隠れてかわすのがお勧めだ。

## BOSS 第05MS小隊

3機それぞれが普段は独自に攻撃してくるので、隠れるタイミングが非常に難しい。まずは1機を集中攻撃で撃墜し、次の段階に進めてしまおう。狙うなら、攻撃の瞬間が分かりづらいマシンガンと突進格闘しか仕掛けてこないナオ機がお勧め。

開幕、向かって左にいるのがナオ機。ザク・バズーカを併用して素早く倒したい。整列した直後の連続攻撃は回避しづらいので、整列が終わるころには必ず隠れよう。



残り2機になると攻撃は見切りやすいが、新たに2機での連続タックルを仕掛けてくるようになる。1機目を隠れてやり過ごせば2機目にカウンターを合わせるの比較的簡単。残り1機になったら一気に「修羅双連撃」を狙おう。



タックルの速度はかなり速いが、予備動作は分かりやすい。慣れるまでは2機目もやりすごそう。

## 俺たちF機関

数多く登場する敵MS・ジムだが、その行動パターンから三種類に分類できる。一番多いのは状況に関係なく一定間隔でビームを撃ってくるタイプ（盾を構えるものもいる）。最初から盾を構えて何もしてこないタイプのジムは、盾を壊すと必ず反撃してくるので注意。左右に飛び跳ねるタイプのジムは2、3回跳ねた後に止まって射撃してくるので、それまで隠れておこう。



# アルカディアカップ開催！今回はドリフト走行を極めるぞ！

## BATTLE GEAR 4 Tuned BATTLE GEAR 4 バトルギア4チューンド

©TAITO CORPORATION 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

今回攻略する3コースは、どのコースも車をいかに滑らせて（新コースはどうやったって滑っちゃう？）速く走るかを追求していくコース。ドリフト走行をしっかりマスターして、アルカディアカップにチャレンジしよう！

バトルギア4 Tuned

■メーカー：タイトー

■ジャンル：レースゲーム

■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ  
（プロ筐体のみペダル×3）

■発売日：2006年11月（稼働中）

■使用基板：TAITO Type X+（プラス）

Text：するする

### 新コース攻略

## 上級B



雪道は滑ってラインから外れるのは当たり前。ラインを外さないために、さらにハンドルを切り込んで向きを変えることを意識し、アクセルを調整してラインをキープしていく。ここをAPEXi RX-7で走るぞ！

### POINT D 大きな弧をイメージして走ろう

トンネル前の右コーナーは、手前でポンとブレーキしてインを駆け抜ける。そしてすぐに右へ寄り、連続左コーナーの準備をする

この左は、一つ目をアウトインミドル、二つ目をミドルインアウトで抜ける。ふくらむのを抑えるために大きく向きを変え、ラインの調整はアクセルワークで行なうこと。



3速ホールドでアクセルを調整し、100キロ前後でラインに乗せていく。

### POINT A 早めに切り込んでインをキープ

1周目はナイトロでスタートダッシュし、アクセルを緩めて100キロ強で、2周目はトップスピードから130キロ以下に減速して進入する。

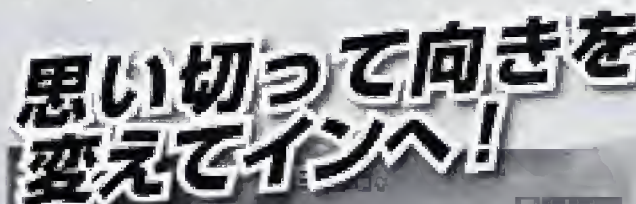
インをキープするときは、コーナーの内側に車を向け、アクセルを調整しながらふくらむ力と内側に進もうとする力を釣り合わせるようにして走るといい。



ハンドルを切るのではなく、アクセルを緩めてふくらむ力を弱めることでインをキープ。

### POINT E 一つの弧で左コーナー二つを抜ける

右コーナーはアクセルを調整して抜ける。インが盛り上がっている部分に注意。二つ続く左コーナーへの進入は110キロ以下で。車の向きを45度にし、インへ突っ込む。一つ目を抜けたら加速しつつハンドルを戻して、インをキープしていく。



減速も切り込みも早過ぎるぐらいの意識で。確実にインを突けるようにしていくこと。

### POINT B しっかり減速して切り込もう

手前に加速できる区間があるが、しっかり速度を落として進入しよう。確実にインを突くために100キロまで減速して、車の向きを約45度に。そしてアクセルを調整してふくらむ力を抑えつつ、次のコーナーが見えたらゆっくり切り返していくこと。

**大きく向きを変えてふくらまないように！**



大きくハンドルを切ってもインには寄れない。思い切った減速ができるかがこのキモ。

### POINT F 早め早めの減速でインを突くこと

トンネル前の緩い左の登り部分で5速全開にしたら、トンネル進入後4速&150キロ以下に減速する。アクセルを調整して緩い左コーナーのインに寄せ、確実にインを抜けられるようにしていくこと。

ここでインに寄れないと次のきつい右をアウトから入れず、無理にインを突くことになるので注意しよう。



ラインはアウトインインをトレースし、次の右コーナーの進入を楽にしていくこと。

### POINT C 直進状態で3連ジャンプをクリアする

一つ目のジャンプ前に直進状態にしないと、二つ目以降で蛇行してクラッシュするので注意しよう。

一つ目、二つ目は4速全開で跳び、三つ目は跳んだ直後に3速へ&アクセルを緩めて左コーナーの進入速度に調整する。着地後はすぐに内側に切り込んでふくらむ力を抑え込んでいくようにすること。



三つ目のジャンプは左コーナーへの進入速度を意識して3速で着地し、減速すること。

長くきつい右コーナーの進入前に3速に落とし、45度以上に向きを変えてインを突く。アクセルを調整してインをキープし、出口に近付いたら向きを戻しつつナイトロを点火。加速させながら立ち上がっていく。

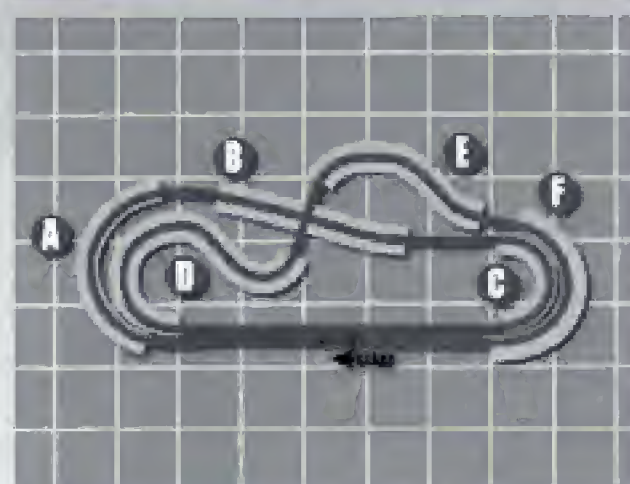


向きを急角度にしているため速度が落ちる。出口はハンドルを戻してアクセル全開にし、さらにナイトロ使用で速度を上げよう。



## 新コース攻略

# 超上級B



ダートオンリーの超上級B。ここも車の向きを大きく変えることとアクセルを調整することでラインを合わせていく。雪道よりも車の挙動がクイックなので、素早く的確な操作を行ない、インを突いていくように。

## POINT 最後の切り返しのラインに乗せよう

ストレートで速度が高くなっているので、ここ右コーナーの進入はメインストレート同様にかなり手前から減速を開始する。3速で120キロ以下に落としてインを突いていく。

後半はその先の切り返しを右寄りから進入するために、少しふくらませてアウトインのラインで。アクセルを踏み過ぎるとふくらむので注意。



インをキープし過ぎると切り返しが厳しくなる。出口はアウトインで抜けて対処しよう。

## POINT A アクセル全開でインをキープ

1周目はナイトロを使用し3速で、2周目以降は全開走行からブレーキで減速して3速にし、120キロ以下で。向きを45度以上にしてインを突いていくようにする。

しばらくインをキープしたらラインをふくらませる。後半のラインを大きな弧にして、平均速度を高めつつジャンプ台に進んでいこう。



切り込むことよりも減速を完了させることを重視し、その上でインを突けるように。

## 切り返しにつなぐラインが重要!



進入前に右寄りをキープできると切り込んでいけるスペースがあり確実にインを突ける。

## POINT B ジャンプ前に直進状態にすること

長い右コーナーの出口を大きな弧のラインで抜けられると、ジャンプ台へ直進で進入できるようになる。

まずジャンプ前に車を直進状態にする。方向は、その先が左に曲がっているの、ジャンプ台を右から左へ斜めに跳べるようにすること。

## ジャンプは右から左へ斜めに跳ぶ!



4速のまま跳び、着地時にアクセルを緩めて、車を安定させるように。

## POINT C 加速しながら切り返していこう

緩い右コーナーが二つ続いた後、緩い左に続くポイントE。ここをスムーズにかつ速く抜けていくためには、最初の右コーナーの抜け方が重要になる。大きな弧を描くラインで抜けることも重要だが、大きく切り込んでアウトインミドルのラインでふくらまさないようにし、その先を直線的に抜けられるようにすること。



滑らせながらアクセルを調整してミドルラインをキープ。そして右から左へのラインに乗せる。

## POINT D 2速に落としてインをキープ

まず手前で思い切って減速し、80キロ以下にする。60度以上に向きを変える勢いで切り込んで、外にふくらまさないようにして、インをキープしていこう。2速で走るためトルクがあるので、アクセルを踏み過ぎると不安定になる。踏み過ぎないようにアクセル調整してインを走り抜けていくこと。



アクセルを踏み込むのをガマンしてインをキープしたら、出口でナイトロを使用し加速しよう。

## POINT E 後半は加速するラインへ移行!

4速全開から90キロ以下&2速に落として進入。車の向きを60度以上にし、ふくらまさないようにしながらインをキープする。

コーナー後半は、ストレートに備えて少しずつ車の向きを真っすぐにしていく。そしてアクセルを踏み込んでラインをふくらませていき、直進前にナイトロを点火させよう。



確実にインを突けないと、脱出部分はふくらむのを抑えるだけで加速できない。

## ダート&雪道ではレブリミットに注意!

雪道やダートでは、グリップしにくいのでタイヤが空転しやすい。タコメーターはレッドゾーンに達しているのにノロノロ運転、なんて状態になった人も多いのでは? レッドゾーンに入ったからといって、この状態でシフトアップしても有効な加速が得られない。この状況を回避するには各ギアの限界速度を覚え、その速度に近付いたらシフトアップするといふ。いくつかのクルマの各シフトの限界速度は表にしたのでご参考に。



各シフトの限界速度を覚えて効率よく加速しよう。

車	1速	2速	3速	4速
ORC Z33	76	124	177	223
APEXi FD3S	66	113	164	225
BNR34 (NISMO)	73	118	166	213
NSX type R	76	119	162	206
LANCER Evolution IX MR GSR	67	99	134	175
INPREZA WRX Sti specC ('06)	70	107	145	189
Supra RZ	70	120	175	221



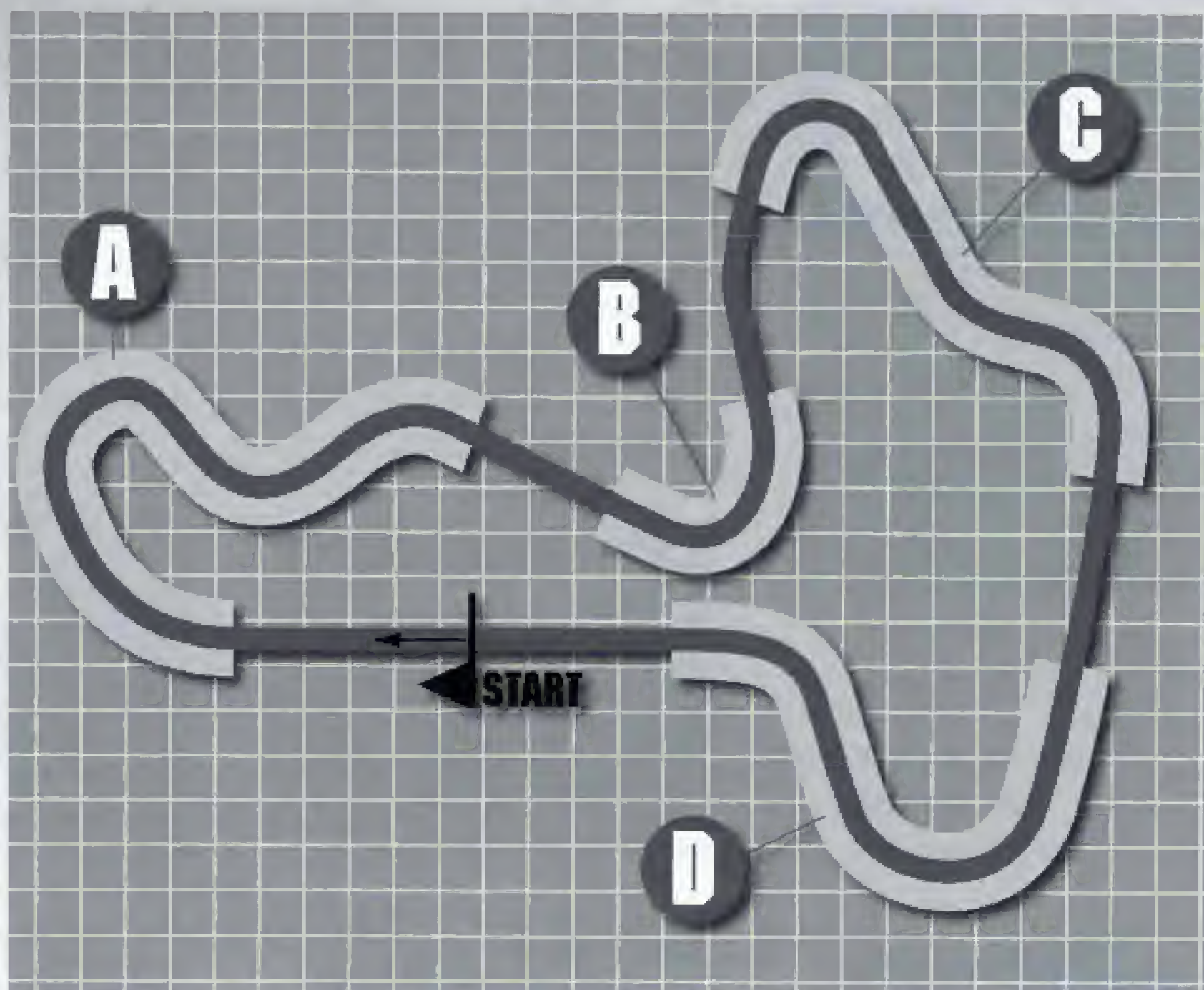
## まずは目標12000ポイント!!

### ドリフトモード 攻略 中級B

ドリフトモード専用ともいえる中級B。コーナーの  
間が短く加速しにくいいため、スピードに頼ってドリフ  
トするのが難しい。減速による荷重移動をしっかりと使  
わないとテールを振り出せない。素早いステアリング  
操作とメリハリのある加減速にサイドブレーキも活用  
して、来たるアルカディアカップに備えるぞ!



短いコーナーの合間で車を切り返す。荷重移動をうまく使わないとグ  
リップ走行に戻り、ポイントが稼げなくなるので注意!



#### ドリフト ポイント

#### 目標値 1300pts

1周目は、2周目以降よりも進入速度が低い。  
オーバースピードにならずラインをトレースし  
やすいが、ドリフトで速度が落ちるので注意。  
2周目以降は逆にオーバースピードになりやす  
い。しっかり減速をしつつ、より大きく車の向  
きを変えインを突けるようにしよう。



1周目はナイトロを使用する。  
加速しながら進入しよう。

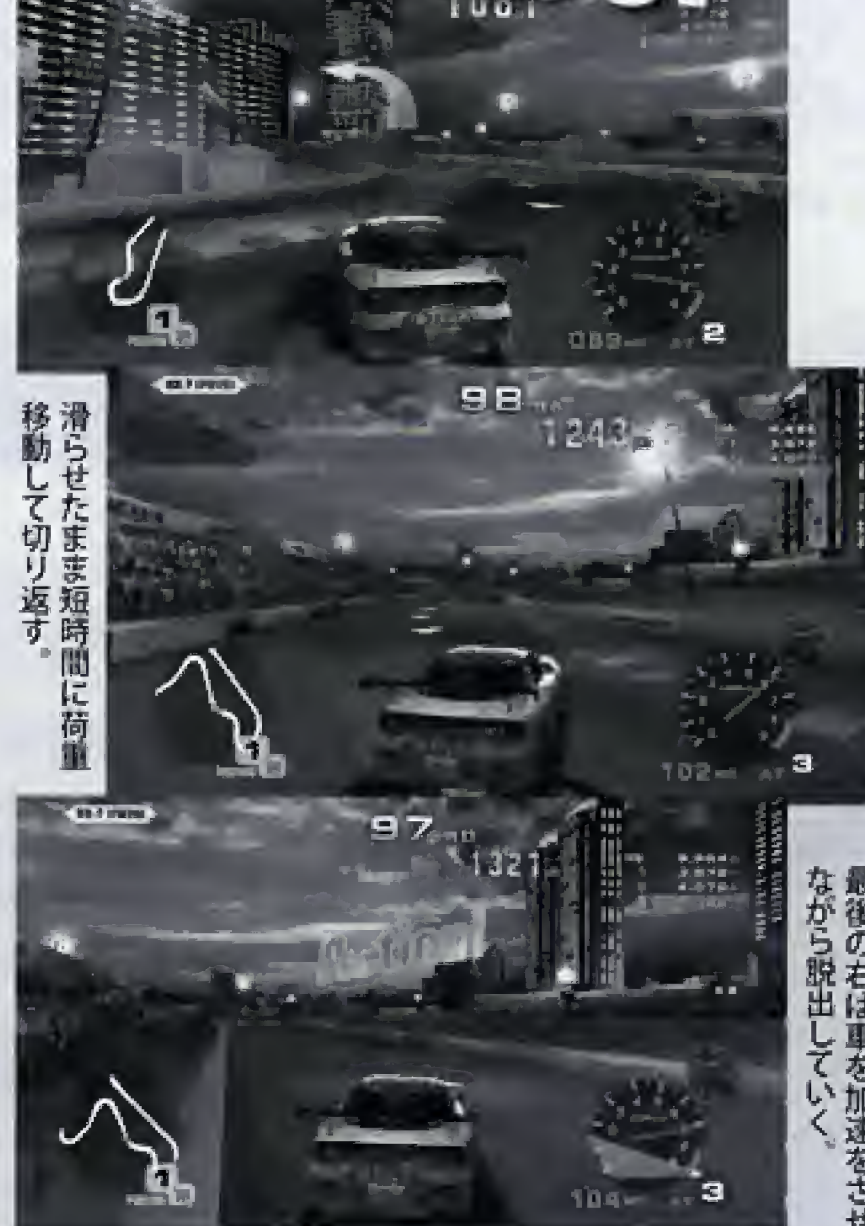
二つ目の右のインを確実に突くには、大きく  
向きを変えることも重要だが、ドリフトし始め  
たらハンドルを切り込まずにカウンターを当て  
るように。横滑りしやすくし、車の向きはアク  
セルで調整しよう。2周目以降は、進入速度の  
高さを利用し、序盤の緩い右部分も滑らせてポ  
イントを稼ごう。



最初の二つの右コーナー。1周目は少し入ってから、2周目  
は速度を生かして手前の緩い部分から滑らせる。

二つの右コーナーを抜けると短い直線がある。  
ここで直進状態に戻すとドリフトのポイントが途  
切れてしまう。コーナー出口ではグリップを回復  
させないように大きく切り込んでおき、ドリフト  
を続けて少し回り過ぎの状態にしておく。そこ  
からポンとブレーキを踏んで短時間に荷重移動を行  
ないつつ、次の左のインに向けて素早く切り返す。  
そして滑った状態でラインを移行し、アングルを  
深くしてインを突くようにしよう。

### 失速させずに ドリフトをつなげる!



滑らせたまま短時間に荷重  
移動して切り返す。

最後の右は車を加速させ  
ながら脱出していく。

#### ドリフト ポイント

#### 目標値 600pts

この左コーナーは、単体のコーナーなので、  
しっかり減速してから進入しよう。そしてライ  
ンをふくらませないように意識して、インへ  
突っ込む。高得点を狙うためにインに突っ込み  
ながらサイドブレーキを引こう。



インに寄り過ぎると縁石に  
乗ってラインがずれてしまう。

### 失速させないように

ドリフトで車が横向きになると、当然速度  
は落ちる。速度が落ちると荷重移動が小さ  
くなってドリフトのきっかけが難しくなっ  
てしまう。ブレーキはそこそこにしよう。  
進入角度と素早い切り込みで大きく向きを  
変え、ラインに乗せよう。



速度が落ちると荷重移動が  
できず、グリップ走行に。



## ドリフト ポイント

目標値 1100pts

きつい右コーナーから緩い左コーナー、そして右コーナーへドリフトをつないでいく。

最初の右コーナーはきつく曲がり込んでいく。ここで速度を落し過ぎると、最後の右で稼げなくなるぞ。稼ぐためにはドリフトをさせるタイミングを少し早くして、素早くアングルを深くしてインを突かなくてはいけない。コー



ここはつい減速し過ぎてしまう。荷重移動と素早い切り込みで一気に向きを変え、インを突こう。

ナーの出口は、回り過ぎて速度が落ちるのを抑えるために、早めにカウンターを当てて抜ける。できるだけ高い速度を維持して次へ進むこと。

二つ目は緩い左コーナー。ポンとブレーキを踏んで素早く向きを変えないとラインがふくらんでしまうので注意しよう。

アングルが浅い、もしくは速度が高いとこのラインが大きくなってしまう。すると最後の右

**サイドブレーキも使って  
ポイントを稼ごう!**



コーナーの進入がインからになり、進入しにくくなる。ここは、アウトインインのラインに乗せるように。そして最後の右で大きな弧を描き、なおかつ速度も維持して抜けていこう。

最後の右コーナーは、しっかり減速して荷重移動をさせて切り込み、アングルを深めつつインを突く。出口で加速するが、ハンドルを早く戻さないようにして、最後まで稼いでいこう。



緩い左はライン取りが重要! 大きめに切り込み、出口でふくらむのを抑えてアウトインインのラインに乗せる。

## ドリフト ポイント

目標値 1500pts

最後のドリフト区間は、きつく長い右コーナーの後、左に切り返し、最後にナイトロを点火して加速しながら抜けていく。

難しいのは最初の右コーナー。長い上に後半きつくなる。前半のドリフトのままだとふくらんでしまい、次の左コーナーの進入がインからになってしまう。途中でアクセルを調整しつつサイドブレーキも使ってインをキープし、ふくらむのを抑え込もう。縁石にクルマ半分乗り上げながらインをキープさせると、高得点をたたき出せるので、意識するといいだらう。

最後の左コーナーは、右コーナーの脱出がミドル以上にならないように抑えられれば、切り返してもスムーズに抜けられる。

出口でナイトロを使って加速するが、勢いでラインがふくらむ。大きく切り込み、できるだけ長くドリフトを維持して抜けていこう。



右コーナーの進入は減速し過ぎに注意しつつ、インへ切り込み、中盤辺りからアクセルを緩める。サイドブレーキを小刻みに引いて向きを変えてラインがふくらむのを抑え込む。

右コーナーの脱出でふくらむのを抑え込めると、左コーナーの進入を楽にでき、かつ高速ドリフトで得点も高くなる。



**アクセル調整で  
インをキープ!**

右コーナーの出口は、インをキープしたまま抜けていくようにするとい。内側の縁石に乗り上げてインを攻めると、ふくらむタイミングが遅くなり、得点も高くなるぞ。

## サイドブレーキでポイントUP!!

複数のコーナーをドリフトをつないで高得点を狙う上で怖いのは、速度低下によるドリフトの解消。ドリフトのきっかけとしてブレーキは必要だが、頼り過ぎると速度が落ちてテールを振り出せなくなる。アクセルによるトラクションの調整&サイドブレーキの活用によるテールスライドの調整も行ない、高い速度でドリフト走行を維持できるようにしよう。



複数のコーナーをドリフトしながら切り返すと、速度も当然落ちる。それを最小限に抑え、高得点を狙える横向きのドリフトをマスターしよう!

## アルカディアカップ 開催決定!

アルカディアカップの開催が決定したぞ。第1回目の対象コースや開催期間は以下の通り。このアルカディアカップは、コースを変え、3回行なわれる予定だ!

車:全車種(チューンド限定)

対象コース:中級B(順走)

対象モード:ドリフトモード

期間:2007年1月15日~1月31日

※走行は1回限り、途中棄権および未完走は失格になります。詳しくは店頭ポスター、公式サイト(アドレスは欄外)を参照。



# ガンダム 0079 カードビルダー

## 『Ver2.02』徹底解説！ これであと10年は戦える！

つい先ごろニューカードが投入されたと思ったら、今度はバージョンアップ敢行！ 矢継ぎ早に投入される変更要素をしっかりと把握して、戦力を整えよう！

機動戦士ガンダム0079カードビルダー  
■メーカー：バンプレスト  
■ジャンル：カードバトル  
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン  
■発売日：稼働中(2006年9月27日)  
■使用基板：Chihiro

Text: 田淵健康 © 前造エージェンシー・サンライズ

### バージョンは新たに 『2.02』へと進化！

最新のバージョンアップにより、GCBは『Ver.2.01』から『Ver.2.02』へと進化(既に稼働中)。『Ver.2.02』ではシステム面に変更は無いものの、各カードの能力を徹底的に再検証し、よりバランスの取れた対戦が楽しめる仕様となっている。基本的に「上方修正」が施されているのが特徴だ。

今回のバージョンアップでは「カードの強化」という方向性が感じられ、能力が弱体化したカードは見当たらない。代わりに、今まで「パンチ力に欠けていたかな？」というカードに上方修正が施され、使用頻度が低い傾向にあったカードの有用性が上がっている。

上方修正の度合いは大体3段階に分かれており、文中では「小：△＜中：○＜大：◎」の三つで表記している。大幅な修正(◎)を受けた項目は、プレイすれば「強くなった！」と十分に実感できるレベルだ。今回の修正を踏まえて、デッキを新たに組み直してみるのもいいだろう。



修正は全カテゴリーのカードに及んでいる。これまであまり見掛けなかったカードが、大幅強化されていることも！

### キャラクターカード の変更点

【スレッガー・ロウ】(新) 命中↑↑↑、クリティカル↑、テンション↑に。  
【スチュアート】 命中↑、回避↑、クリティカル↑。  
【モーリン・キタムラ】 回避↑、テンション↑に。  
【ヴィッシュ・ドナヒュー】 命中↑↑に。  
【メイ・カーウィン】 命中↑、補給↑に。  
(修正値は一律で修正○)

キャラクターカードの変更は、特殊能力やパイロットのパラメータに関するものではなく、すべて「艦長能力の上方修正」だ。これまで艦長として使用頻度が高かったキャラクターから、実は艦長にすると意外に強いというキャラクターまで、艦長起用時に得られる特殊ボーナス数値がアップしている。

特に【スチュアート】と【モーリン・キタムラ】、【メイ・カーウィン】は艦長専任キャラとしてかなり優秀なので、率先して育てる価値は大アリといえるだろう。



特殊能力が優秀なメイなどは、艦長候補の筆頭キャラ。コストに余裕があればぜひとも採用しておきたいところ。

### ここが変わった！ カスタムカード

◎【チャージ式スナイプセンサー】(メカニックの特殊能力含む) 効果を調整。  
○【マグネット・コーティング】テンション減少値を修正。  
○フォーメーション系カードの座標を調整。  
△【教育型コンピューター】能力上昇効果を修正。



「アロー・フォーメーション」はユニット同士の間隔が拡大・縮小・短縮された。使い勝手のほどは？

### ウェポンカードに 変化は？

○【シールド】(ギャン) の攻撃エリアと機雷散布機能など。  
○【クラッカー】などの手榴弾系ウェポン(ザクⅡ改などの固定武装含む) の命中率など。  
○【チェーンマイン】、【シュツルム・ファウスト】などの特殊ウェポンの命中率など。  
△狙撃用ライフル系の長距離射程ウェポンの攻撃エリアなどを調整。

これまで使用頻度が低かったカードを中心として、性能の上方修正が図られているウェポンカード。今回のバージョンアップでは連邦軍に影響の大きい調整が多いが、ウェポンカードに関してはジオン軍がパワーアップを遂げているといえるだろう。ジオン士官諸君はこの機に、さまざまなカードを積極的に使用してほしい。



命中率上昇により、「チェーンマイン」はさらに戦艦キラーへの道を歩むか？



選択肢としては戦艦の外という印象があったギャンシールドにも脚光が？

捨てき系武器の進化！これまでさほど脅威に思えなかった捨てき系武器【クラッカー】や【ファイア・ナッツ】だが、実はバージョンを重ねるごとに着々とパワーアップを遂げてきているのだ。前バージョンで強化されたダメージ数値に加え、今回は命中率が強化された。そのうち、「捨てるガンダム・ハンマー」的な地位を獲得する日がきっとやってくる！……かも。



## メカニックカード変更点 ～地球連邦軍～

- ◎ガンキャノン系メカニックの回頭速度を調整。
- ◎【ガンダム4号機[Bst]】、【ガンダム5号機[Bst]】の「高速移動」効果など。
- ◎ホバー・トラック系メカニックの移動速度。
- 【G・アーマー】のHPや攻撃力。
- ジム・スナイパーⅡ系の移動速度。
- ◎【ガンダム(最終局面仕様)】の回頭速度など。

連邦軍のメカニックカードには大幅に上方修正を受けたものが多く、さらに部隊編成の選択肢が増えたといえる。



さほどスポットライトが当たっていなかったが、機動力が大幅に上がった【ホバー・トラック】。一度お試しあれ！

## メカニックカード変更点 ～ジオン公国軍～

- ザクキャノン系メカニックの回頭速度。
- 【シャア専用ゲルググ(背部シールド仕様)】の回頭速度など。
- ハイゴッグ系メカニックのHPや攻撃エリアなど。
- △ズゴック系メカニックの移動速度と【機動重視】時の攻撃力。
- △サイコミュ系メカニックの【攻撃重視】時のロックオン速度、【防御重視】時の攻撃力など。



サイコミュ兵器搭載機体はロックオン速度、攻撃力などが見直されており、より存在感が増した。

## ガンキャノン系、さらに強化！



方向転換が速やかに実行できるようになり、ミドルレンジ～ショートレンジで遅れを取ることが少なくなった！

まずこれまでもパワーアップを重ねてきたガンキャノンシリーズ。攻撃力・防御力は申し分の無い仕上がりとなったものの、「機動力」がネックとなり、第一戦を張らせるにはやや心許ない機体であった。しかし、今回はネックであった「回頭速度」が大幅に修正されており、より使い勝手のいい機体へと生まれ変わった！ 機動力を補助するカスタムカードと併せて運用することで、砲戦MSとは思えない機動力を実現することが可能となったのだ。今までガンキャノンをデッキに入れてきたプレイヤーなら、その違いをすぐに実感できるだろう。

ほかには、HP増加によって「ガワが剥がれにくくなった」【Gアーマー】も今回の注目株。「敵か

## Gアーマーもパワーアップ！



HPと内蔵武器攻撃力の上昇により、より運用しやすくなった【Gアーマー】。再出撃の恩恵を感じられるカードだろう。

ら2回も攻撃を受ければアウトかな……」という存在だったGパーツが、「2回の被弾までは耐えられる！(可能性が上がった)」というのはかなり大きい！ 内蔵武器の攻撃力も強化されているので、ジオンのMAと十分渡り合える存在となったのではないだろうか。

ほかにも、連邦軍の切り札的メカニックであるガンダム4号機、5号機、【ガンダム(最終局面仕様)】に上方修正が施されているので、よりスキの無い強さを見せられるようになった。

数で押すデッキが多い現状で、今回の修正を受けた【ガンダム(最終局面仕様)】など高コストのハイスpek機体が、どれほど躍進を遂げられるのか楽しみだ！

## ほかにもまだまだ変更点が！

メカニックカードには、両軍共通でパワーアップを遂げているものも存在する！

- ◎各種支援機メカニックの攻撃力と命中率。
- ブルー・ディスティニー系の【攻撃重視】の装弾数やHPなど。
- △ド・ダイなどの飛行メカ搭乗時における移動速度。

そのほかの変更として、一部のメカニックはパイロットのレベルアップ時におけるパラメーター成長項目が調整されている。搭乗機体ごとの成長効果は微々たるものだが、積み重ねれば大きな成果となるのだ！

## ズゴック、ハイゴッグが頼もしく！



特にズゴックの【機動重視】時の格闘攻撃力上昇はおいしい。母艦を陥ったときにその効果を実感できる。



両軍共通で存在するマグネット・コーティング機体も使いやすくなっている。



# 最強の新カードはどれだ!? 究極の1機!

『Ver.2.01』から追加された高コストMSの中で、最も攻守のバランスの取れた機体を使ったユニットを考察!  
Text: age

## 地球連邦軍

やはり連邦軍といえばガンダム。そしてパイロットは【アムロ・レイ】(旧RARE)だろう。【ガンダム(最終局面仕様)】はコスト400とかなりコストが高いが、固定シールド、マグネット・コーティング、脱出機能、そして固定武装でビーム・ライフルと、すさまじいスペックを誇る。機動力が少々低い、『Ver.2.02』では回頭性能が上方修正され、使い勝手がよくなった。

武装は、思い切ってビーム・ライフルを2本持たせるのがいいだろう。一度に三重のロックオンをして、高火力で押し切るのが理想。カスタムカードはそのコストと性能に合わせ、【精鋭部隊】を付けてさらに攻撃力を上げよう。ちょっとしたシールドなど役に立たない破壊力を発揮できる。

使い方のコツは、当然だが撃墜されないように細心の注意を払うこと。1回攻撃を決めれば高い確率で1機は墜とせるので、攻撃が当てられそうなき以外は無理なくていい。

僚機は、あくまでガンダムのサポート役に徹する。無防備な状態のガンダムを守るために相手の足止めをして、退路を確保すれば十分だ。



【アムロ・レイ】(旧RARE)+【ビーム・ライフル】×2+【精鋭部隊】+【ガンダム(最終局面仕様)】で、総コスト735の怪物ユニットに! うまく操作すれば、1機で戦局をひっくり返すことも不可能ではない!



とにかく力で押し切る! 【シールド】(ゲルググ用)を含め、【耐ビーム・コーティング】を付けた機体には少々厳しいが、焦らずじっくり戦おう。チャンスは必ず来る!



ビーム・ライフル×3丁+【精鋭部隊】でこの破壊力。全弾ヒットすれば巨大MAを1回の攻撃で撃墜することも可能だ。特にシールドを持っていない機体は積極的に狙おう。

## ジオン公国軍

ジオン公国軍にも多数のMSが追加されたが、ここではバランス重視で【シャア専用ゲルググ(背部シールド仕様)】をチョイス。パイロットは特殊能力の「先読み攻撃」を重視して【キャス・パレ・レム・ダイクン】に。

シャア専用ゲルググを選んだのは、「両手持ち専用の武器を持ちながら、固定武装で強固なシールドを持つ」、「地形を選ばず出撃できる」という2点から。強力なビーム兵器である【ビーム・マシンガン】を持ちながら【腕部3連装ミサイル・ランチャー】を装備できるので火力も高い。

コストは上記のガンダムに比べて、多少抑えられるので、その分、僚機に残りのコストを回せる。武装の都合上射程が短めになってしまうので、僚機は比較的長射程の武器を持たせて相手の動きをけん制したい。うまく先制攻撃を仕掛けられたら、ゲルググは一気に接近したい。

なお、いうまでも無く格闘攻撃の威力が高いので、接近時はビーム・マシンガンにこだわらず積極的に格闘も狙いたい。【精鋭部隊】の効果が発揮されれば十二分なダメージが期待できる。



パイロット能力重視なら、【シャア・アズナブル】(旧RARE)をパイロットにしてもいい。ここは「先読み攻撃」と比べて、好みで選びたい。【ビーム・マシンガン】を【ショットガン】に変え、【強化炸裂弾】をカスタムカード枠に使ってもいいだろう。



ジオン公国軍の新たなエース、キャス・パレ・レム・ダイクン。機体との相性も良好なので、間違い無く活躍してくれるはずだ。連邦軍にも「先読み攻撃」の恐怖を植え付けてやろう!



ビーム・マシンガンには爆発的な火力こそ無いが、一度に撃つ弾数が多く、両手持ちになることで高い命中率を期待できる。着実に相手のHPを減らしていこう。



## 名艦長を活用!

# 艦長で劣勢を覆せ!

ブライト・ノア



ホワイトベースの艦長、ブライト・ノア。ピンチになればなるほど圧倒的な火力を発揮する。

ギレン・ザビ



ザビ家の長兄にしてジオン公国軍総帥。追い込まれても味方の士気を上げ続けるカリスマ的存在。

### 援護かテンションか!?

ここでは強力な特殊能力を持ち、かつ艦長として高い能力を誇るキャラに注目してみよう。

まずは援護射撃を行なうタイプ。【ブライト・ノア】(新RARE)と【キシリア・ザビ】(RARE)がこれに当たる。味方の戦力ゲージが敵軍より劣っているとより多くの援護射撃を実行できるのだが、わずかでも差があれば、すべての味方ユニットに最低1回は援護射撃を行なうのがポイント。命中率も高めた。低コストのユニットを多数そろえておけば、撃墜された後もユニットを上回る高い攻撃力を発揮できる。さらに特殊能力で援護射撃ができるキャラを入れるのも面白い。

もう一つが、戦力ゲージが劣ると味方のテンションを上げるタイプ。【レビル】(新RARE)と【ギレン・ザビ】(新RARE)がそのタイプ。

テンションMAX時に特殊能力を発揮するキャラはもちろんとして、【哀戦士】など味方が撃墜されると効果を発揮する特殊能力を持つキャラクターと組み合わせるといいだろう。



キャラのカスタムに【援護射撃】を入れて、さらに援護射撃の回数を増やすのもアリ。母艦には脱出艇系のカードを付けたい。



戦力ゲージで大幅に負けていれば、援護射撃だけでこの回数! 残念ながら援護射撃ではとどめを刺せないのて、とどめにマシンガン系のような命中率の高い武器を持たせるのが有効だ。

## 戦場に咲き乱れる花!?

# ジオンレディース小隊

### 戦場でも女は強し!?

今バージョンで追加された多くの女性キャラクター。特にジオン軍にはもともと優秀なキャラクターが多かった。せっかくなので(?)、この機会に女性パイロットだけで小隊を編成してみた。

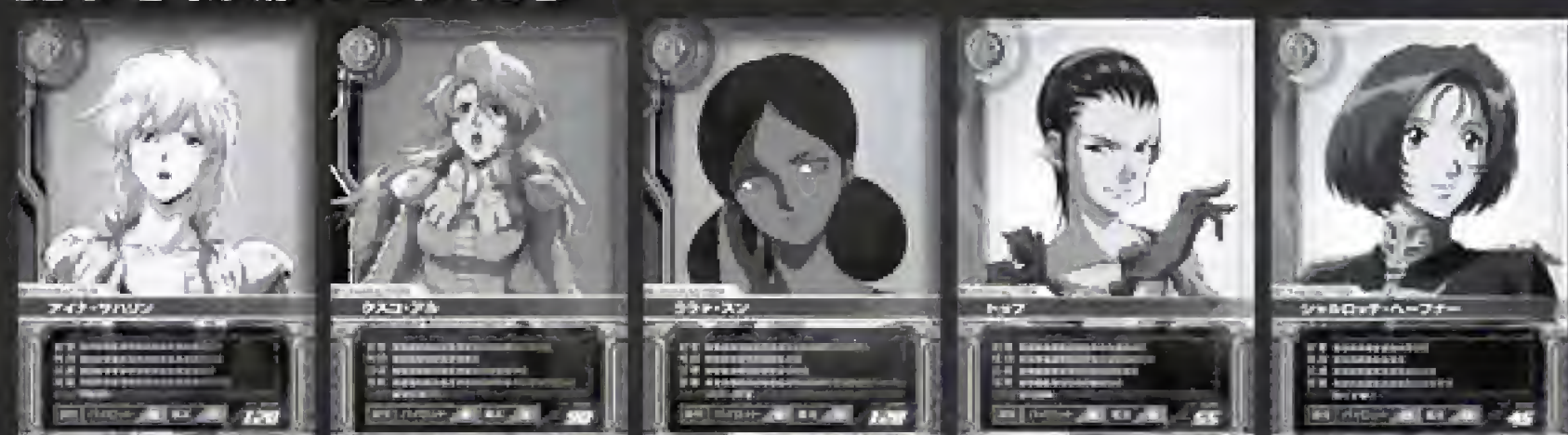
#### ●小隊編成

まず小隊長だが、撃墜されにくいのが重要なので能力のバランスがいい【アイナ・サハリン】を採用。格闘もこなせるのは大きい。周りは【ララ・スン】、【クスコ・アル】のニュータイプで固めてみた。どちらも射撃は得意なので、距離さえ取れば十分な力を発揮してくれるだろう。

続いてメカニック。アイナはあくまでバランス重視で【アクト・ザク】に【シールド】(ゲルググ用)と【ビーム・ライフル】を持たせる形でまとめてみた。ほかのキャラは射撃メインの組み合わせ。宇宙であればどちらかを【エルメス】に寄せたい。

艦長は能力重視で【キシリア・ザビ】を選択すべきかと思ったが、ビジュアル重視で【シャルロッテ・ヘーブナー】を採用(笑)。あくまでロマンを追求めたデッキなので、ここは重要な点だ。

### 麗しき戦場の乙女たち



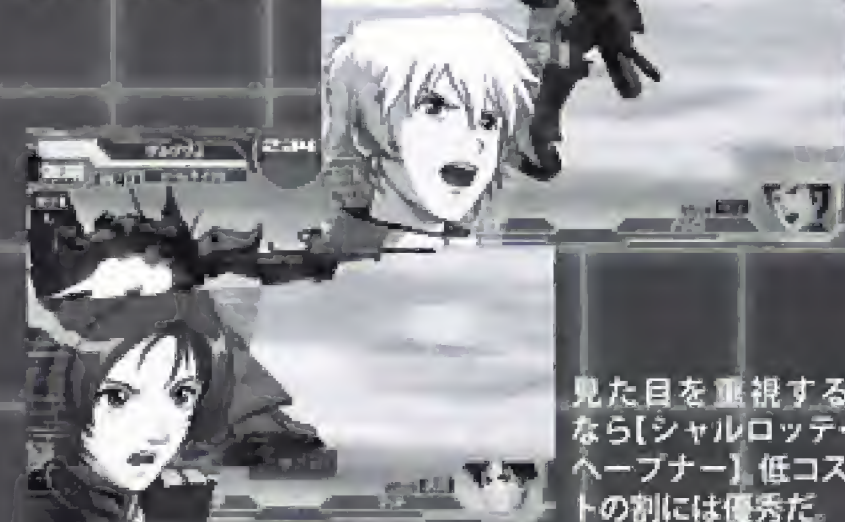
この主にパイロットとして使われるキャラクターのほかにも、艦長向けのキャラとして【メイ・カーウィン】、【ユウキ・ナカサト】にも注目。特にメイは母艦のHPを回復し、補給速度が上がるという優秀な艦長だ。戦力的に余裕があればいい。

#### ●出撃

小隊編成が完了したので出撃、まずは距離を取って射撃メインの二人でけん制する。が、もともとジオン公国軍は射撃に関しては連邦軍に劣っている感があるので、押されてしまう。

そこでアイナを前線に投入して、戦局打開を試みる。しかし、その間に接近を許した射撃ユニット2機が追い込まれてピンチに! ……結果、勝利こそできたものの、残ったのはアイナと艦長のメイのみ。やはりキャラへの愛を貫くには並大抵の努力ではダメということでした(笑)。

小隊の主軸であるアイナ。味方を守るため、常に最前線で戦ってもらおう。



見た目を重視するなら【シャルロッテ・ヘーブナー】。低コストの割には優秀だ。





WORLD CLUB  
**Champion Football™**  
European Clubs 2005-2006

## トレード隊& イタリアチャンプ来日イベントリポートと 世界大会日本代表による CPUチーム攻略

今月は、二つのイベントリポートに加え、CPUチーム攻略をお届けする。今回このCPUチーム攻略を担当してくれたのが、今年の世界大会に日本代表として出場したフィーバー@トラック。全国大会準優勝者が、CPUチームとして登場する、過去の全国大会優勝チームに勝つためのアドバイスを伝授してくれるぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール  
ヨーロピアンクラブス 2005-2006

■メーカー：セガ  
■ジャンル：スポーツゲーム  
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード  
■発売日：2006年8月17日(稼働中)  
■使用基板：NAOMI2

© SEGA

The game is made by Sega in association with Panini.

WCCF EC 05-06 初

## トレード隊リポート

WCCF EC 05-06では初となるトレード隊イベントが開催された。今回は、従来までのトレード隊とは違い、さまざまなプレイヤー参加型イベントが実施された。そのリポートをお届けする。

11月12日、千葉県蘇我にあるゲームセンター「G-Link」で、アルカディアと週刊ファミ通の合同イベント「トレード隊が行く」が開催された。WCCF EC 05-06になって初めてのトレードイベントとあって、当日は多数のプレイヤーが会場に集まった。

今回は従来のクイズやボージングクイズに加え、似顔絵バトルや、特別ゲストのバンビジャンキー Ver.A & フィーバー@トラックとのエキシビジョンマッチも行なわれたぞ。

### 見事逆転ゴール!?



最後の抽選会で、「ロノウジー」にセットを引き当て、強運ぶりを発揮。

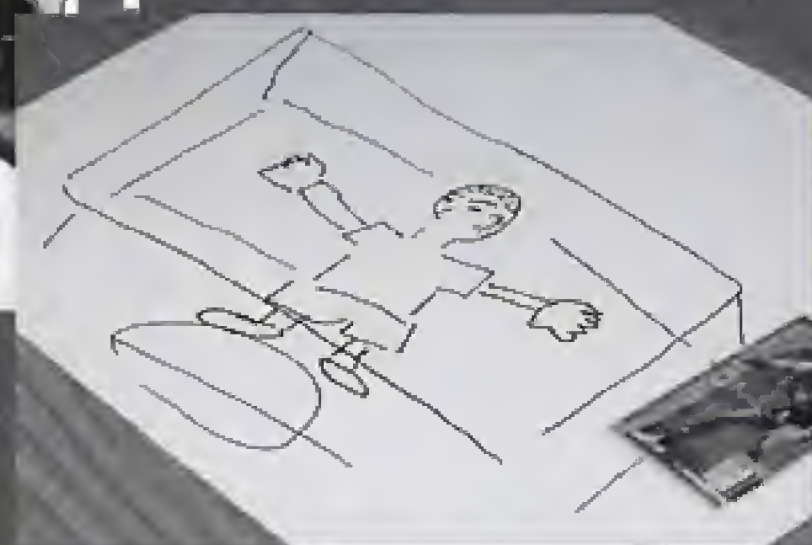
歴のアフロマン(「トレード」)とのリフティング勝負に負けた少年。しかし……

### 新ルールを採用 選手似顔絵バトル



「似せる」よりも「特徴をつかむ」ことのほうが重要ようだ。ちなみにこの絵はジダ。ゴールネットと坊主頭がポイント。

会場から抽選で選ばれた二人の内、一人が似顔絵を描き、もう一人が描かれた選手を当てる、というルール。当てれば二人にレアカードとのトレード権が与えられた。



### おなじみの選手当てクイズ



レギュラーカードでも、あつさり正解する人が続出した、選手当てクイズ。

スキルや解説文から、選手を当てる、おなじみの選手当てクイズも開催された。かなり正解率が高かったが、中には「正解の選手が分かるのに、カードを持ってきていない」なんてプレイヤーも居た。

### VS 日本代表

### バンビジャンキー ver.A フィーバー@トラック エキシビジョンマッチ

トレード隊のイベントの後に、来場者とバンビジャンキー ver.A & フィーバー@トラックが対戦するエキシビジョンマッチが行なわれた。それぞれ3チームずつと対戦し、前者が1勝2敗、後者が2勝1敗という結果に。トレード隊初の試みとなったエキシビジョンマッチ。試合後、二人に感想と聞いてみた。「負け越して残念ですが楽しかったです」(バンビ)。「皆さんマナーがよくて、楽しく対戦できました。こういった機会があればまた参加したいですね」(トラック)。トレード隊では今後もこういったイベントも企画していくので、期待してほしい。



### 世界大会に出場した二人と ガチで対戦



司会者から「勝ったら世界一って自慢していいよ!」とプレッシャーをかけられたせいか、対戦成績は二人合わせて5割という結果となった。





# イタリアンチャンプ訪日記

2004年イタリアチャンピオンに輝いたテオファバーが、11月下旬に来日！ 日本代表としてかつてイタリアを訪れた二人のプレイヤーと再会し、座談会が実現した!!

## テオファバー、渋谷に現る！

## テオファバー&日本代表プレイヤー座談会

2006年6月11日、イタリアのリゾート地リミニにて開催された「WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA '06」(大会の様子は2006年8月号にてレポート)。そこで2004年のイタリアチャンピオンとして参加していたテオファバー(TEOFABA)ことマッテオが来日するという連絡を受けたアルカディア編集部は、セガの協力の下、急ぎよ歓迎イベントを企画した。

日本からのプレイヤーとして白羽の矢が立ったのは、日本代表としてイタリアに渡った「第五回 WCCF CUP WINNER'S CUP」優勝者のバンビジャンキー ver.Aと準優勝のフィーバー@トラックの二人。東京・渋谷にあるG-link 渋谷道玄坂店の協力で、イタリアチャンプを歓迎するミニイベントが実現した。

現行バージョンをひとしきりプレイした後、プレイヤー間で最新バージョンへの感想やセリエAの話題に花が咲いた。その内容を一部紹介しよう。



イタリアではまだ稼働していない「WCCF EC05-06」を日本で初プレイ。しかも全員スターターから始めるという制約付き！

チームの調子もカードのツモ運もなかなか波に乗れない様子のテオファバー。しかし、十分に本作を満喫できたようだ。

～「WCCF EC 05-06」をプレイして～

M (マッテオ) 前作と大きな違いは感じなかったね。このバージョンは僕のことが嫌いみたいだけど(※10試合ほどスターターパックからプレイして、成績がイマイチだった)。カードの引きもバツとしないで、レギュラーカードばかりだったしね。逆に聞いてみたいんだけど、君たちはどう感じてるの？

B (バンビジャンキー ver.A) 前作よりもドリブラーの突破が生きるバージョンだと感じています。

T (フィーバー@トラック) 守るのに一工夫しないといけないバージョンですね。

M それは僕も感じたよ。イタリアで稼働したら確かめたいポイントだね。ところで今作では、オススメの白カードって何になるのかな？



ランキングバトル形式で争われるイタリア国内の大会を制しているテオファバー。気さくに質問に答えてくれた若きナイスガイだ。

B 僕はデルヴェッキオ、ルケ、ファン・ボメル辺りですね。

M デルヴェッキオは前作ではイマイチじゃなかった？ やたらボールを失っていたように思うんだけど。

B んー、どうだろう。僕もトラックさんも、大会で活躍できたのは彼のおかげなんですけどね(笑)。

M 確かに、他人はどうあれ、自分だけは評価が高い選手って居るもんね。僕の場合はフィリッポ・インザーギがそうなんだけども。

T 僕のオススメ白カードはアラン・スミス、ユリアーノ、コロッチーニ、ゴンサロ・ロドリゲス、ファニート、レイナ、田白のアドリアーノ、グジョンセン、ヤンカー、そんなところですね。

～イタリアでのWCCF事情～

B ヨーロッパでは他国のプレイヤーとの交流は？

M 残念ながら無いんだよね。交流があるのは日本だけだよ。

B ではイタリア国内ではほかの都市との交流は？

M インターネットのBBSレベルでは交流があるよ。それに国内のいろんな都市で大会が開催されているしね。BBSはトレードや大会の告知があるから、その存在が大きいね。

T イタリア人は自分が応援するチームへのこだわりが強そうだから、「いくら能力が高い選手でも所属チームによっては使わない！」なんてこだわりはあるんでしょうか？

M うん、あるね。マルディーニやネスタ辺りならイタリア代表としてなじみがあるからときには使うけれど、インテルスタ(インテルのサポーター)の僕としては、やっぱりシエフチェンコやカカーは使わないね(笑)。

T 日本のWCCFプレイヤーをどう思っていますか？

M とても強い！ プレイヤーの層が厚いし、対戦経験が豊富だよ。だからレベルが非常に高い。対してイタリアではまだまだプレイヤー数が少ないから、もっぱらCPU戦がメインになってしまうんだ。これでは実戦での経験を積めないよね。イタリアでももっと層が厚くなることを願っているよ。



## まだ間に合う！ WCCF 全国大会情報

The 6th

★★★★★

# WCCF CUP WINNER'S CUP

JAPAN CHAMPIONSHIP



6回目となるU-5の全国大会「6th WCCF CUP WINNER'S CUP」の詳細が決定したのでお伝えしよう。店舗予選は2006年12月16日から開催。つまりこの号が発売される時期は店舗予選のまっただ中。まだ全国大会に出場できるチャンスは残っているぞ。

店舗予選で店舗代表となったプレイヤーは2007年2月から行なわれるエリア大会に参加できる。このエリア大会で上位に入賞すると、全国大会への切符が手に入るのだ。

目印はこのポスター

## 大会の日程

店舗大会＝2006年12月16日～2007年1月28日

エリア大会＝2007年2月3日～2007年2月18日

全国決勝大会＝2007年3月

※大会に関する問い合わせはWCCF大会事務局(eメールアドレス WCCF-Taikai@sega.co.jp)までお願いします。

概要やルールなど大会の詳細はWCCF公式サイト(<http://www.wccf.jp>)を参照してください。

## CUP WINNER'S CUP 上位入賞者は!! 第2回世界大会にご招待!!

第5回CUP WINNER'S CUPでは優勝&準優勝者がイタリアで開催される世界大会に招待された。実は、この第6回の後にも世界大会が予定されているとのこと。そうすると、今回も決勝戦に進出した二人が世界大会に出場できるのだろうか？ そしてどこで開催されるのか？ 詳細の発表を待て！



# 世界大会日本代表 フィーバー@トラックに教わる 歴代チャンピ

## クイーン・レオーネSS

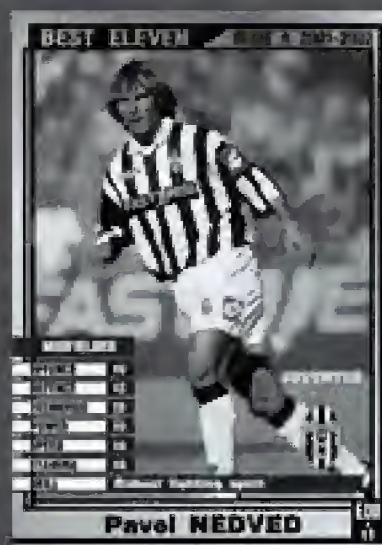


No.	選手名	バージョン	レアリティ
1	ジャンルイジ・ブッフオン	01-02	レア
2	マルタン・ジェトゥー	01-02	レギュラー
3	アレクサンドロ・ネスタ	01-02	レア
4	マルコ・マテラッツィ	01-02	レギュラー
5	マーク・ユリアーノ	01-02	レギュラー
6	ジュリアーノ・ジャンニケッダ	01-02	レギュラー
7	オスマン・ダボ	01-02	レギュラー
8	マルティン・ヨルゲンセン	01-02	レギュラー
9	パヴェル・ネドヴェド	01-02	レア
10	アンドリー・シェフチェンコ	01-02	レア
11	ロナウド	01-02	レア
控え	サルヴァトーレ・フレージ	01-02	レギュラー
	マルコス・アスンソン	01-02	レギュラー
	エリベルト	01-02	レギュラー
	アントニオ・アスタ	01-02	レギュラー
戦術	モハメド・カロン	01-02	レギュラー
	↑ ↓ ← → ■		

## 2トップと左のネドヴェドに注意が必要

4-4-2のオーソドックスなフォーメーション。カードの枚数が限られていた中で、各ポジションに高い能力の選手を起用している。攻撃面では、当時の凶悪2トップが牙をむく。そして左に開いたネドヴェドがチャンスを作り出してくるぞ。また少々高めに配置された2ボランチから供給されるパスには注意が必要だろう。守備面ではイタリア代表の3人がけん引。その裏とサイドが狙い目になる。

開いてクロス、中に切れ込んでラストパスやミドルシュートを狙ってくるネドヴェド。自由にすると危険な存在。



柔らかいボールタッチとスピードに乗ったドリブルで相手守備網を混乱させる。実際と同様にケガをするぞ……

## ベガルタシンキチU5



No.	選手名	バージョン	レアリティ
1	ジャンルイジ・ブッフオン	02-03	レア
2	ニコラ・レグロッターリエ	02-03	レギュラー
3	ロベルト・アジャラ	02-03	レジェンド
4	マルコ・マテラッツィ	01-02	レギュラー
5	ヒルベルト・マルティネス	02-03	レギュラー
6	イゴール・トゥドール	02-03	レギュラー
7	ネルソン・ヴィグアス	02-03	レギュラー
8	ファブリツィオ・ラヴァネッリ	02-03	レジェンド
9	ステファン・アッピア	02-03	レギュラー
10	ティエリ・アンリ	02-03	レジェンド
11	パトリック・クライフェルト	02-03	レジェンド
控え	ホッキ・ジュニオール	01-02	レギュラー
	ステファン・ダルマ	02-03	レギュラー
	アントニオ・ディ・ナタレ	02-03	レギュラー
	マルコ・デルヴェッキオ	02-03	レギュラー
戦術	カルステン・ヤンカー	02-03	レギュラー
	↑ ↓ ← → ■		

## クライフェルトにパスを通さないように

歴代U-5チャンピオンチームの中で、ひときわきらびやかで厚みのある前線に目を引かれる。クライフェルトへのパスの出し手を止められなければ、いいようにかき回される。特に、低めに配置されたラヴァネッリからのパスには要注意！当時のバージョンではアッピアのヘディングも強力な武器だったが、現在ではミドルシュートによるDFの押し下げとラストパスが主な仕事になっている。

守備体系は、ちまたを席巻していた「クワガタフォーメーション」に対抗するために研究された形になっている。スピードで相手のチャンスをつぶす両サイドハーフをかわせばチャンスを作れるはずだが、ゴール前に立ちほかかるアジャラにも注意してほしい。型にはまってしまうと得点を奪えないぞ。

意外にも黄金連携が1本だけ、という事実には驚かされた。



力強いドリブルとクロスへの対応力を併せ持ち、ポストプレーにも秀でたFWが、波状攻撃を仕掛けてくる。

## リアル@サーチ



No.	選手名	バージョン	レアリティ
1	ジャンルイジ・ブッフオン	02-03	レア
2	ニコラ・レグロッターリエ	02-03	レギュラー
3	ファビオ・カンナヴァロ	02-03	レア
4	マーク・ユリアーノ	02-03	レギュラー
5	ネルソン・ヴィグアス	02-03	レギュラー
6	リリアン・テュラム	01-02	レア
7	イゴール・トゥドール	02-03	レギュラー
8	エドガー・ダヴィッツ	02-03	スペシャル
9	ステファン・アッピア	02-03	レギュラー
10	マルコ・デルヴェッキオ	02-03	レギュラー
11	ファブリツィオ・ラヴァネッリ	02-03	レジェンド
控え	ロベルト・ムッツィ	02-03	レギュラー
	オスマン・ダボ	02-03	レギュラー
	ステファノ・トリージ	02-03	レギュラー
	シモーネ・パヴァン	01-02	レギュラー
戦術	フランチェスコ・アントニオリ	01-02	レギュラー
	↑ ↓ ← → ■		

## アッピアを絡めた驚異の中央突破

右に開いたトップ下のアッピアから繰り出されるパスと、クセの違う二人のFWが魅せる中央突破は驚異的な破壊力！もちろん、アッピアと2トップは黄金連携だ。そして少し高く配置されたダヴィッツ（スペシャルカード）は、その豊富な運動量でデルヴェッキオをサポートしつつ、本来の守備でも活躍させるという狙いがあった。

右SHとして起用されたテュラム。時折思い切りのいいオーバーラップを仕掛けるが、守備は安定感抜群。



チェックにきたDFを振り討ちにするほどのパワーの持ち主。FWながらボール奪取能力にも長けている。



# オンチーム攻略法

WCCF EC 05-06になって、CPUチームが強いと感じている人は居ないだろうか？

これまで楽に勝てたチームに苦戦、または勝てなくなってしまったというプレイヤーに贈るCPUチーム考察コーナー、今回はフィーバー@トラックを講師としてお迎えした。

Text: フィーバー@トラック

## R・ハリケーン<C.K>



No.	選手名	バージョン	レアリティ
1	モルガン・デ・サンクティス	02-03	レギュラー
2	ピリカ	02-03	レギュラー
3	リリアン・テュラム	01-02	レア
4	パオロ・マルディーニ	01-02	レア
5	シニサ・ミハイロヴィッチ	02-03	レギュラー
6	イヴァン・ガットゥーゾ	01-02	レギュラー
7	イゴール・トゥドール	02-03	レギュラー
8	ステファン・アッピア	02-03	レギュラー
9	エドガー・ダヴィッツ	02-03	スペシャル
10	ステファン・アッピア	02-03	レギュラー
11	アンドリー・シェフチェンコ	01-02	レア
控え	カルステン・ヤンカー	02-03	レギュラー
	マルコ・デルヴェッキオ	02-03	レギュラー
	マーク・ユリアーノ	01-02	レギュラー
	ニコラ・レグロッターリエ	02-03	レギュラー
	フランチェスコ・アントニオリ	01-02	レギュラー
戦術	↑ ↓ ■		

## アンリとシェバによる中央突破は抜群の破壊力

注目すべきは、変形4-4-2というフォーメーション。見ての通り中央突破に特化した形になっている。ALL白チームでヤンカーを使い、中央突破の作戦を中心プレイにしていたが、足が遅いことに不満を覚えたというR・ハリケーン。そこで、サポートに足の速い選手を入れたところ、「強い」という確信を得たそうだ。そしてシェフチェンコを中心にチームを作り、信頼のおける構成に至ったらしい。

単独突破の強いシェバとスループスへの反応がいいアンリによる、破壊力抜群の攻撃がこのチームの最大の魅力。また、フィジカルに長けたダヴィッツとアッピアが高い位置でボールを落ち着かせ、前線へ展開している。

守備面ではマルディーニのカバーリングとガットゥーゾのチェイシングには注意が必要。CBのテュラムは運動量が豊富なので、バージョンによっては真ん中が空くかもしれない。



DFと一対一の勝負を挑んでくることが多いシェバ。スピードだけではなくパワーを兼ね備えたドリブルには要注意。

## ラ・ブルー・アンサンブ



No.	選手名	バージョン	レアリティ
1	セバスティアン・フレイ	02-03	スペシャル
2	リリアン・テュラム	01-02	スペシャル
3	マルセロ・デサイー	02-03	レジェンド
4	ローラン・ブラン	02-03	スペシャル
5	ウィリアム・ガラ	04-05	スペシャル
6	デディエ・デシャン	02-03	スペシャル
7	クロード・マケレレ	04-05	スペシャル
8	パトリック・ピエラ	04-05	スペシャル
9	ジネディーヌ・ジダン	02-03	レジェンド
10	ダヴィッド・トレゼゲ	02-03	スペシャル
11	ティエリ・アンリ	02-03	レジェンド
控え	ジブリル・シセ	04-05	レギュラー
	ロベール・ピレス	04-05	スペシャル
	オスマン・ダボ	02-03	レギュラー
	ミカエル・シルベストル	04-05	レギュラー
	マルタン・ジェトゥー	01-02	レギュラー
戦術	↓ ← → ■		

## 史上初のU-5R大会優勝チーム

全体的に特殊連携が張り巡らされた4-3-3。注目すべきはジダン。FWより少し低い位置からサイドを突破したり、内側に切り込んでパスやサイドチェンジを仕掛けてくる。またジダンを含むWGを、両SHがうまくサポートしている。守備面ではブランのカバーリングとデサイーの力強いチェックが目立つ。上がりやすいピエラの裏を突き、ガラをかわせればチャンスが生まれる。

WCCFの夢の形の一つであるこのチームに不可欠な存在。今期で引退するがその輝きは永遠。



力強いフィジカルコンタクトとチェイシング能力に長けたDF。圧倒的な存在感でゴール前に立ち回れる。

## バンビジャンキー ver.A



No.	選手名	バージョン	レアリティ
1	ファビアン・カリニ	01-02	レギュラー
2	コロ・トゥーレ	04-05	レギュラー
3	フランコ・バレージ	02-03	スペシャル
4	イゴール・トゥドール	02-03	レギュラー
5	パオロ・マルディーニ	02-03	レア
6	ホッサム・ガリ	04-05	レギュラー
7	エドガー・ダヴィッツ	01-02	スペシャル
8	オスマン・ダボ	02-03	レギュラー
9	セバスチャン・ヴェロン	02-03	レジェンド
10	ルート・ファン・ニステルローイ	04-05	レア
11	マルコ・デルヴェッキオ	02-03	レギュラー
控え	マウロ・ロサレス	04-05	レギュラー
	ヤン・ヘル・オ・ヘーレン	04-05	レギュラー
	ルイ・サハ	04-05	レギュラー
	マルコ・ザンキ	02-03	レギュラー
	ビルフレット・ボウマ	04-05	レギュラー
戦術	↑ ↓ ← → ■		

## 驚がくの黄金連携を持つ第5回優勝チーム

23本という黄金連携の本数を誇る、世界大会優勝チーム。ラ・ブルー・アンサンブ同様、前線の少し下がりに配置されたヴェロンが攻撃を担う。このヴェロンにクロスを上げさせると危険だ。また、ダボがデルヴェッキオのサポートに上がってくると攻撃に厚みが増す。ちなみにダヴィッツは運動量が豊富なので01-02を使用しているそうだ。崩すには左サイドを執拗に攻めてみるといいだろう。

彼のパスの精度には目を見張るものがある。ときには力強く、ときには柔らかく、内へ外へ長短のパスを繰り出す。



パワフルなフィジカルコンタクトと抜群のポジショニング、そして突破力を併せ持つ。クロスに合わせる能力も高い。



# バージョンアップによる戦略の変化を読み解く



## ベースボールヒーローズ 2

© 2005 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

(社)日本野球機構承認 NPB BJS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ13球場公認  
※ゲーム内に再現された球場内看板は、原則として2005年プロ野球開幕時のデータを基に制作しています。  
※プロ野球選手カードは、2006年度開幕時の成績を基にデータ化しています。

掲載内容はアルカディア編集部調べによるものです

11月末に行なわれたオンラインアップデートや、研究が進んだことによる戦術の変化を解説していくぞ。使用感の変わったサインを知り、現在のバージョンに合った試合運びを覚えよう。

ベースボールヒーローズ2

■メーカー：KONAMI

■ジャンル：スポーツゲーム

■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード

■発売日：2005年11月中旬(稼働中)

■使用基板：—

Text:マンモス丸谷

## 使いどころが変わったサイン

バージョンアップや研究が進んだことにより、使いどころや使い方が変わったサインを紹介。全般的に汎用性の高いサインが減っているので、今まで以上に相手の狙いを読んで、作戦を練る必要が多くなっているぞ。

### エンドラン警戒

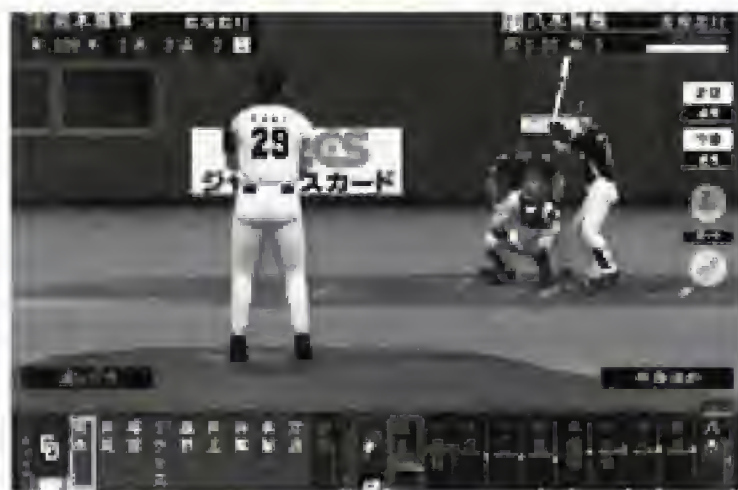
相手が“ヒット(バント)エンドラン”を出していないときにこのサインを出すと、高確率で四球が発生するようになった。気軽に使うにはリスクが大きいので、確実にエンドランを読めた際に、一点読みで使っていこう。コントロールの数値が高い投手ならば、目盛りをコントロール重視にすれば、ある程度四球を減らすことが可能だ。



“盗塁警戒”も同様に四球が出やすい。対戦相手の傾向を見極めて使い分けるのが安全だ。

### 流し打ち

外角攻めへの有効度がアップし、狙い球や目盛りが合っていないなくてもヒットにできる確率が高くなった。俊足左バッターの内野安打狙い用のサインとしても、相変わらず有効だ。ただし“打たせて取れ”や“内角攻め”との相性はかなり悪く、これらのサインとかち合うと三振やダブルプレーといった結果を招くことが多い。



長打警戒の手段として使われる。外角攻めに強くなった。最近使用頻度の上だったサインの一つ。

### 内野シフトチェンジ

各種サインの汎用性が下がったため、守備シフト変更の重要性が増した。“センター返し”防止用の、“ゲッツーシフト”などが代表例。しかし今バージョンでは“盗塁警戒”や“エンドラン警戒”時など、特定の状況で内野シフトを変更すると、ポテンヒットや内野安打になってしまうことが多くなった。シフトをいじらないという選択も、ときには必要だ。



相性の悪いサインとシフト(バント警戒+内野後退など)を組み合わせるのは×。悪い結果になりやすい。

## 目盛りとの併用が重要なサイン

サインの中には、選手カードの目盛りと組み合わせることによって高い効果を生み出すものも多い。本作ではさらに狙い球(球種)を絞ることによって成功率が変わる。その代表的な例を二つ紹介しよう。

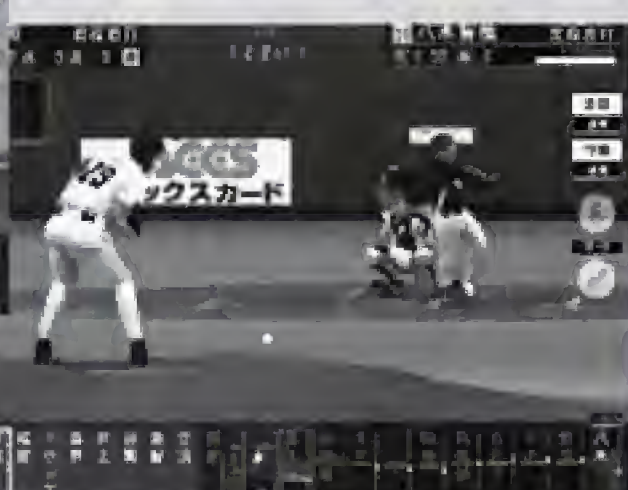
### vs. 打たせて取れ

現在最も汎用性の高いサインなのが“打たせて取れ”。投手の調子&能力次第では、ほとんどのケースを凡打で切り抜けられるため、多用される。この“打たせて取れ”に対して強いとされているのが“センター返し”だが、このサイン単体では効果が低

い。“低めの変化球を投げる”という“打たせて取れ”の特性を突き、狙い球を変化球にしておくと、ヒットの確率が高くなる。相手投手がパワーピッチ、もしくは制球値が低い場合は“見極めていけ”も有効。四球を選んで出塁する可能性が高い。



“打たせて取れ”を高確率で打ち破る絶対的なサインは存在しない。変化球狙いと目盛りの調整で、ヒットの確率を少しでもアップさせていこう。

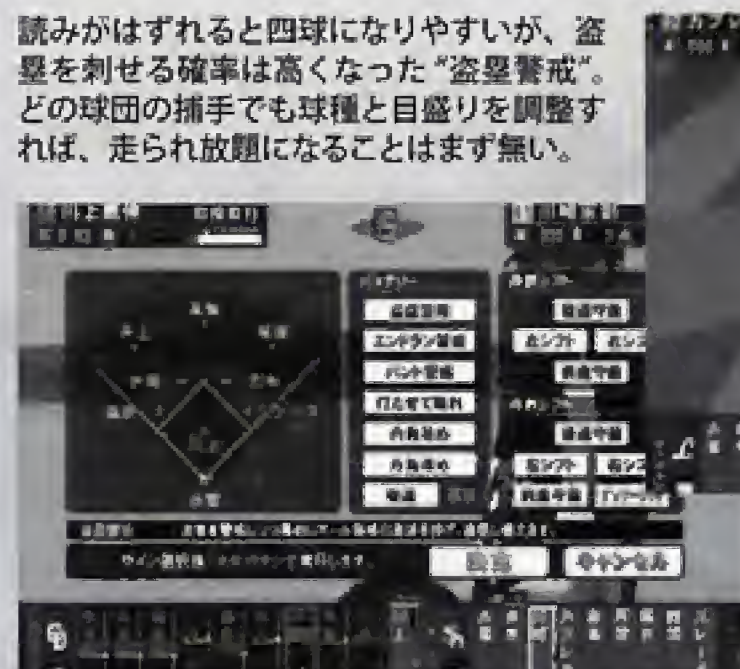


“打たせて取れ”のサインが実行されると、確実に変化球が投げられることになる。球種をアウトや直球にしていると同じ。直球で勝負したい場合はほかのサインを選ぼう。

### vs. 盗塁

本作の“盗塁警戒”のサイン成功率は、目盛りと勝負球の球種に大きく左右される。特に捕手の送球値が12~16辺りだとその影響が顕著で、パワーピッチ+直球なら盗塁が得意な選手(赤星、西岡など)でも刺せる確率が高いが、コントロール+変化球

の場合はほぼセーフになってしまう。盗塁を阻止したい場合は必ずパワー+直球を選ぼう……といたいところだが、投手の制球力次第では四球が出やすく、強振+“引っ張り”といったサインを合わされると長打になる。読まれないように使うこと。



球速が速い投手&強肩捕手の組み合わせならコントロール重視+“盗塁警戒”でも高い確率でアウトを取れる。選手の能力に合わせて作戦を使い分けていこう。



# 既存マップ変更点その2!



HALF-LIFE 2  
SURVIVOR

© 2006 Valve Corporation. All rights reserved.  
Half-Life, the Half-Life logo, Valve, the Valve logo, the Lambda logo, Half-Life 2, Survivor and the Half-Life 2: Survivor logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries.  
© TAITO CORPORATION 2006 ALL RIGHTS RESERVED.

NETSYS  
TAITO NET ENTRY SYSTEM

TAITO TypeX+

TXSURROUND

## HALF-LIFE 2 SURVIVOR

■メーカー: Valve Corporation / タイトー  
■ジャンル: FPS (1人称シューティングゲーム)  
■操作方法: 2レバー+2ペダル  
■発売日: 2006年6月(稼働中)  
■使用基板: TAITO TypeX+ (プラス)

Text: 黒鉄カスエ

## さらなる新マップ登場!



新たなフィールドで、戦いは激化すること間違い無し!

※画面は開発中のものです

MAP ID 03

## トラス橋

細かな変更点が多くあり、これまで以上のガチンコバトルが期待できるトラス橋。攻めて攻めて攻めまくれ!

### ①通路の追加

1階の左右端に、細い通路を追加。落下の危険性はあるものの、より立体的に戦えるようになったぞ。また、2階の通路から飛び降りることもできるので、逃げる際にも使える。



通路途中には、それぞれ2カ所中央の通路とのアクセスが用意されている。

### ②スタート位置の変更

両チームとも、端にあったスタートマシンのうち一つずつが、中央寄りに移動した。この変更で、開幕直後からすぐに相手とのバトルが展開することになった。

### ③弾薬棚の位置変更

スタートマシン同様、弾薬棚も中央付近に移動されている。ここの弾薬棚を確保できれば、一気に勝負を決めることも可能。バトルの最重要ポイントとなりそうだ。

### ④アクセスの追加

外壁沿いの通路からの侵入口や、2階から1階へ飛び降りるための穴などが追加された。思わぬ所から敵に侵入される恐れがあるので、周囲の様子には、十分気を付けよう。



中央から両サイドのアクセスは、ジャンプ力の低いソルジャーでは登り切れない。

### ⑤金網を壁に変更

中央付近の外壁が、一部金網から壁に変更された。ちょっとした変更点と思いがちだが、この壁をうまく使えるかどうかで、生存率に大きな差が生まれるかもしれないぞ。



視界をさえぎるだけでなく、弾もシャットアウト。防衛にうまく使えるようにしたい。

MAP ID 04

## 崩壊都市

廃虚部分のアクセスに変更が加えられ、安全に隠れられる場所が減っている。攻め方、守り方を再考しなければならないぞ。

### ①壁の位置を変更

ブルーチーム側の建物の壁が横にずれている。建物中央上からの狙撃がやりやすくなると同時に、ブルーチーム側からも狙撃手を狙いやすくなった。スタート地点付近で待ち構えるスタイルも有効だ。

### ②通路の追加

1階と地下1階の中央付近に、左右のエリアをつなぐ通路がそれぞれ追加された。これまで左右エリアでは独立して戦うことが多かったが、通路の追加で救援がやりやすくなったぞ。お互いに数的優位を保ちづらくなったといえるだろう。



狭い一本道の通路なので、敵と鉢合わせにならないよう、レーダーをしっかりとチェック!

### ③アクセスの追加

建物への入り口が多数追加されて、複数経路からの侵入が可能になった。ルートが大幅に増えたことで、攻め、守りともにどのように戦力を分散させるかが悩みどころに。

また、建物内でも、3階へ上れる鉄骨が追加されており、スナイプポイントへの移動手段が増えた。屋上で高みの見物を決め込むのが難しくなってしまったぞ。



1階へ直接侵入できるようになった。  
鉄骨を伝って直接屋上へ侵入!



# 新旧四つのクエストをピックアップ攻略!

## D.R.U.A.G.A ONLINE

THE STORY OF AON

© 1984-2004 NAMCO BANDAI Games Inc.

「Ver1.20」稼動から早2カ月。今回は「女神の凱旋」をはじめとする、四つのクエスト攻略+αをお届け。

ドルアーガオンラインザ・ストーリー・オブ・アオン  
■メーカー：バンダイナムコゲームス  
■ジャンル：アクションRPG  
■操作方法：タッチパネル+1ボタン  
■発売日：2006年3月(稼働中)  
■使用基板：SYSTEM256+PC

Text:C・LAN

※記載内容は編集部調べによるものです。

### 新バージョンが早くも稼動!

過去2回のバージョンアップがあったが、12月中旬に3回目が見込まれているぞ。新たな展開に期待すべし!

### 新クエストに挑む前に再確認!

## Ver1.20情報局

まずはおさらいも兼ねて、これまで未掲載だった「Ver1.20」の新要素を紹介。スペシャル枠には新たに六つのクエストが追加され、結果的に個々の配信頻度が若干下がった。特に原作をモチーフにした三本のクエストは長期プレイが必要なので、配信クエストはこまめにチェックしよう。

「Ver1.20」稼動から2カ月が経過したが、金箱・銀箱を初めとする謎はまだ多い。まず、現Verの新要素をまとめてみよう。135ページからは、四つのクエストをテーマ立てで攻略。このテーマはある種「縛りプレイ」のようなものだが、これを満たしてクリアすればいいことがあるかもしれない。



ショート&配信法則が一昨日から変わりました。さらに塔を「降りる」クエでした……

## 新クエストの青箱・赤箱のヒント

新クエストは完全新規のクエストと、旧クエストの強化版である裏クエストがあり、12月10日現在で6種類が配信済みだ(“零下(れいか)”を含めれば7種類)。ここでは配信済みの新クエストの碧貝&星貝メッセージを紹介。またこれら

の新クエストには銀色の塔箱も導入されている。金塔箱との違いはメンバーごとに正解候補地が異なる点で、クエストによってはアイテムやアーツの使用が必要となる。開けるとお金とランダムで封魔系の新装備を0~4個入手できる。

クエスト名	難易度	青箱のヒント	赤箱のヒント
女神の凱旋	☆☆☆☆☆	考えてはなりません、感じるのです	つらくてもめげないでね
死の砂漠を越えて	☆☆☆☆☆☆	よそ見せずに使命に集中なさい	私は星貝と星貝にどにうるさかつたりします
謎の鉄仮面	☆☆☆☆☆☆	最近忙しくて寝る暇がありません	たまにはお寿司でも食べに行きたいですね
奪還(だつかん)	☆☆☆☆☆☆	発想を逆転させなさい	戦いの巧者たる証を見せなさい
騎士(きし)	☆☆☆☆☆☆	掃除はこまめにするのですよ	巫女には試験となるでしょう
魔塔(まとう)	☆☆☆☆☆☆	求めよ、さらば与えられん	塔の屋上に全ての答えがあります

## 新たな合成を駆使して強力な装備を作り出そう

「Ver1.20」ではレシピ合成とレシピ外合成の2種類に加えて、新たに3種類の合成方法が追加された。この中で比較的作りやすく有効なのが「強化合成」。初期装備をベースにキャラ固有の強化素材を五つ合成すると、新装備として生まれ変わる。強化中の装備は全く役に立たないが、合成が完了するとレアアイテムも顔負けの強力な装備に進化! 強化素材は「女神の凱旋」の赤箱をはじめ、ほとんどの敵が落とすので少しずつ集めていける。「覚醒合成」に使う「スクロールオブブースト」も膨大な数が必要となるので、むやみに使ったり売ったりせずに確保しておこう。

### 分解合成

#### あらゆるアイテムを素材に還元

ショップアイテムの「分解の小槌」を使った合成で、30分で何らかの素材が完成(レシピ合成品は装備品の場合もある)。分解合成と「女神の凱旋」の存在により、「キララ」や「ハイミスリルのタブレット」など、いくつかの素材が格段に入手しやすくなった。

### 強化合成

#### 初期装備が大幅パワーアップ

店売り装備欄の左端に並ぶ5~6種類の初期装備に、強化素材を五つ合成すると強力な装備品になる。強化素材はキャラごとに異なり、一度に二つ合成することも可能。強化中は「改造中の~(X/5)」という表記になり、あと何個で完成するかが分かる。

強化合成用の素材	
ギルガメス	神々の金塊
ヤング・カイ	天使の羽根
ワルキューレ	魔法の元素
ゼオバルガ	マトリクスチップ

合成時間：48時間

100%の確率で、以下のアイテムが合成されます。

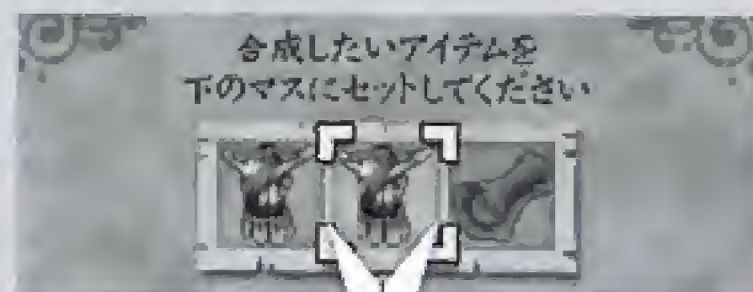
改造中ロボウ (2/5) [55] 攻撃力:1 重量:40 熟練度:0  
まだ実用に耐えられない

合成時間は強化1回につき24時間。24×5×6=720時間必要なので、GEMを活用して短縮してこう。

### 覚醒合成

#### 真の能力が目覚める

クエスト報酬や銀塔箱で入手できる「封魔~」、「改造~」を冠する防具と、同種のオリジナル防具を使った合成。レシピは「表装備+裏装備+スクロールオブブースト」で、合成時間は24時間。完成後は能力が1ランク高い装備品となる。ほとんどの防具に用意されているので、集めるのはかなり大変だ。



合成時間：24時間

100%の確率で、以下のアイテムが合成されます。

英雄のロ、ハイパーアーマー [55] 防御力:10  
真実の力で強化されたジェネシスハイパーアーマー  
[ランク「SSSS」以上]

封魔系の裏装備には弱体化能力が付加されている。完成品には「英雄の~」などキャラ固有の冠詞が付く。



クエスト  
攻略1

# 女神の凱旋 ルームリスト

クリアまで21回のプレイが必要な「女神の凱旋」は、配信されたら集中的にプレイしたい。127部屋目のENTRANCE HALLでは、赤箱が三つ出現。強力な武器と強化素材が二つ手に入る。

「女神の凱旋」の仕掛けは大きく3種類がある。Aは決まった条件を満たすと金塔箱が立ち、固有のアイテムが入っている。Bはオブジェクト上でフォースを使うと出現するこれまでどおりの塔箱。Cはマップの白点に注目しよう。

## A 中身が固有の塔箱

NO	ルーム名	宝箱の出現方法	宝箱の中身
2	DRUAGA'S GRAVE	ドルアーガの墓石前でフォースを使う	冥界の雷
15	KITCHEN	北西のフォーク上でフォースを使う	東州饒命散
60	MUSEUM	西側の邪神像を破壊する	サイコニウムのタブレット
41	SHRINE OF EVIL	西側の邪神像を破壊する	正義の炎
113	THIRD CELL	西側中央の小部屋の西端に触れる	世界樹の枝
54	TROPHY ROOM	南東部トロフィーのすぐ北でフォースを使う	メタセコイアの葉
126	WATER DUCT	回復ポイント部屋の北西隅でフォースを使う	ハイミスリルのタブレット

## B 中身が決まっていない従来の塔箱

NO	ルーム名	宝箱の出現方法	宝箱の中身
85	ARMOR STORAGE	ゴールデン・アーマー上でフォースを使う	ゴールド+ランダム
89	DEAD END	倒れている遠藤さんの上でフォースを使う	
87	HELM STORAGE	ゴールデン・ヘルメット上でフォースを使う	
86	SHIELD STORAGE	レッドライン・シールド上でフォースを使う	
84	WEAPON STORAGE	ホワイト・ソード上でフォースを使う	

## C 中身が固有の光る灰箱

NO	ルーム名	宝箱の中身	NO	ルーム名	宝箱の中身
58	ALCHEMIST'S ROOM	ポーションオブデス×4	64	QUOX'S LABYRINTH	聖竜の逆鱗
7	EMPTY GALLERY	聖なる水	14	SECRET CHAMBER	魔法繊維
53	FORGOTTEN ROOM	キララ	80	SECRET CORRIDOR	ブラックオーブ
46	HOLY OF HOLIES	神珍鉄	119	STABLE	バランス(異種)×4
82	LABORATORY	ポーションオブスリープ×4	9	SUNNED CAVERN	イラニスタンの油
26	LARGE HALL	サーメットのタブレット	109	TORTUNE CHAMBER	神族の遺灰
61	LIBRARY	ヤング・カイの本×4(※)	31	TRAINING YARD	カーボネイトのタブレット

※「バイブル」、「ブックオブライト」、「ブックオブゲートディテクト」、「ブックオブロウズ」の4冊

## Super Akynd Knight との戦い方

ルーム1～5では、特定条件を満たすとSuper Akynd Knight が出現。HPと魔法防御力が非常に高いが、強化合成素材や「魔

光石」を落とす。5体殲滅のカギはフォース連携。2種類のポーションIVを惜しまず使おう。ここではキャラ別の役割を解説。

### ギルガメス

ワルキューレ、ゼオバルガが居る場合はダウン属性無効のランバートを先にかけ、連携中にヒート。起点はサンダースラッシュ、攻撃用はフレイムチャージが向いている。

### ワルキューレ

エターナルソードで大ダメージを与えられるので、連携に積極的に参加しよう。待機中はパワーソードかホーリーレイン。時間切れ時は攻撃よりもヒールレイン重視で。

### ヤング・カイ

フォースの効きが悪いので、コールギルでのターゲット役と、回転の早いヒールやシールドで連携のつなぎ役に徹するといひ。余裕があればサンダーボルトを撃ち込もう。

### ゼオバルガ

連携終盤のサイコニウムドリルが非常に高威力。ただし再使用までの時間が長いので、つぶされないようにターゲットをよく確認。使用後はスピンカッターなどで追撃しよう。

### レアモンスター

## Gallas

### POP POINT GATEKEEPER'S ROOM 中央

ルーム6のザコ群とともに中央に出現。Akynd Knight より一回り大きいですが、Super～ほどの耐久力はないのでフォースで瞬殺できる。攻撃を受けるとダウンを奪われるので、残り時間が少ないときは要注意。全員で戦わず、ザコもしっかり掃除しよう。



Super～に比べれば弱い。ボス戦のデモで出現を確認できる。

### 主な DROP ITEM

改造ウォーダーヘッド(ゼオバルガ頭)、  
封魔のトニカ(ヤング・カイ体)など

## 女神の凱旋 全ルームリスト (NOは原作のものです)

NO	ルーム名	宝	NO	ルーム名	宝
25	ADEPT'S ROOM		15	KITCHEN	A
79	ADMINISTRATION		35	KNIGHT'S CHAMBER	
58	ALCHEMIST'S ROOM	C	82	LABORATORY	C
96	ANCIENT RUIN		26	LARGE HALL	C
73	ANTECHAMBER		118	LEADER'S ROOM	
92	ARCADE PASSWAY		61	LIBRARY	C
95	ARCHED HALLWAY		10	LOCKED ROOM	
85	ARMOR STORAGE	B	65	LOUNGE	
83	ARMORY		93	MAZE PASSAGE	
70	ATTENDANT'S ROOM		110	MAZE VESTIBULE	
66	AUDIENCE HALL		62	MAZY QUARTER	
5	BANQUET AREA		60	MUSEUM	A
103	BARRACKS		3	OBSERVATORY	
108	BARREL VAULT		24	PANTRY	
105	BLUE COURT		28	PARTY ROOM	
59	BOUDOIR		51	PASSWAY	
78	BOULDER PASSAGE		17	PLAY ROOM	
91	CALVARY PRISON		123	PORTCULLIS	
43	CAVE OF GRAMARYE		44	PRIEST' QUARTER	
45	CHANTRY		49	PRIVATE ALTER	
38	CHAPEL OF EVIL		32	PUPIL'S ROOM	
120	CHARIOT HANG A R		69	QUEEN'S ROOM	
104	CHIEF'S QUARTER		64	QUOX'S LABYRINTH	C
16	CHIEFTAIN'S ROOM		76	RED COURT	
71	CLOSET CHAMBER		90	REMAINS	
30	COLOSSEUM		20	REST ROOM	
99	COMMAND POST		40	SACRED CHAMBER	
97	COMMON CHAMBER		112	SECOND CELL	
67	COMMON HALL		14	SECRET CHAMBER	C
121	COMMON ROOM		80	SECRET CORRIDOR	C
94	CONDEMNED WARD		125	SECRET STAIRCASE	
107	CRYPT		72	SERVANT'S HALL	
52	CROSS POINT		86	SHIELD STORAGE	B
88	CURSED ROOM		41	SHRINE OF EVIL	A
89	DEAD END	B	12	SLAVE PEN	
29	DINING ROOM		21	SMALL DOME	
63	DORMITORY		13	SOLARIUM	
77	DRAGON'S LAIR		42	SPECTER CELL	
2	DRUAGA'S GRAVE	A	18	SPOIL'S ROOM	
7	EMPTY GALLERY	C	119	STABLE	C
19	EMPTY CISTERN		11	STORAGE CHAMBER	
127	ENTRANCE HALL	赤	115	STORE ROOM	
116	EXERCISE FIELD		9	SUNNED CAVERN	C
68	FIRE ESCAPE		39	TEMPLE OF CHAOS	
8	FOOD STORAGE		22	THE STAIRCASE	
111	FIRST CELL		56	THIEF'S HIDEOUT	
81	FORBIDDEN HALL		113	THIRD CELL	A
53	FORGOTTEN ROOM	C	74	THRONE ROOM	
114	FOURTH CELL		109	TORTUNE CHAMBER	C
-	GATEKEEPER'S ROOM		31	TRAINING YARD	C
50	GOBLIN'S LAIR		48	TRAP CEILING	
33	GREEN COURT		57	TRAP DOOR ROOM	
100	GUARD ROOM		4	TREASURE STORAGE	
117	GUEST CHAMBER		54	TROPHY ROOM	A
106	HALL OF WARRIORS		34	UNDEAD GRAVEYARD	
101	HARNESS STORAGE		124	UNDER THE MOAT	
87	HELM STORAGE	B	55	UPWARD PASSWAY	
46	HOLY OF HOLIES	C	98	VANGUARD ROOM	
47	INTRICATE PASS		122	WAITING ROOM	
36	INVIOLEATE AREA		23	WATCH TOWER	
102	JAILER CHAMBER		126	WATER DUCT	A
6	JEWELRY STORAGE		27	WATER LINE	
37	JUNCTION		84	WEAPON STORAGE	B
75	KING'S ROOM				



## クエスト 攻略2

# 空の聖都ラ・ケウ ノーアーツ赤箱ソロクリア

“空の聖都ラ・ケウ”の赤箱条件は、NPC 全員を生還させること。ここにさらに縛りを加え、アーツも使用せずにクリアを目指してみる。フォース全開での戦いになるので、ポジションは忘れずに。

イナーナとシスナよりも、騎士団の方が倒れやすい。どの騎士が狙われているのかを把握して、Blue Captainを殲滅していこう。ソロの場合は最後のイナーナ護衛も難所となる。キャラによってはフォースの再使用待機時間がネックとなるので、店売りの「スクロールオブサンダーⅢ」などを持ち込むといい。

### POINT1 第一襲撃地点

この場所に限らず、範囲系フォースと回転の早いフォースの併用がポイント。ここは奥の騎士が倒れやすい。手前の敵に範囲系フォースを撃ったら、急いで奥へ行き2体を撃破。補充された敵もきっちり殲滅し、すぐさま手前に戻って攻撃を受けている騎士を守るように動こう。



手前の敵も補充されるが殲滅していると間に合わない。奥をきっちり倒すことが重要。

### POINT2 第二襲撃地点

ここもPOINT1と、動き方はほぼ同じになる。奥の騎士は同時に2体から攻撃を受けているため、非常に倒れやすい。手前の敵にはあまり固執せず、少し数を減らしたら全力で奥の2体を倒そう。手前を殲滅後はイナーナを囲むように3体、その後左右に2体敵が出現。ここは問題無いだろう。



転送後は急いで北上する。手前の兵士は意外に持つので、奥を最優先した方がいい。

### POINT3 シスナ逃走地点

Lizard Man系3体を倒したら、シスナを追って転送陣へ。東側へ逃げた場合はAssasinが反応してしまい、団長が狙われるので倒してから進もう。シスナのセリフが出たら戻ってOK。イナーナを守りながら2カ所の浮島の敵を殲滅する。橋上とその奥の5体は先行して倒しておこう。



北ルートの方が楽に進める。東ルートだった場合は、Assasinを倒してから転送陣へ。

### POINT4 橋上での挟撃地点

ヤング・カイはファイヤーエレメント、ワルキューレはホーリーレイン最大ためを“置く”ことが可能。西側の色違いの部分にイナーナが来たら発動しよう。遠距離攻撃に乏しいギルガメスとゼオバルガはAssasinのナイフが脅威。スクロールなどの攻撃アイテムを持ち込む戦法がお勧め。



特定のフォースを置くように出しておけば、行動開始前に数体の敵を倒せる。

## キャラ別の行動指針

### ギルガメス

POINT1、2は手前の敵をムーンブレードで一掃し（一撃で倒せる攻撃力を確保しておく）、ダッシュ攻撃キャンセルのアースクラッシュで奥を倒す。ピンポイントで遠距離の敵を狙いたい場合はエアバレットも有効だ。

### ヤング・カイ

詠唱速度重視の装備がグリーンクリスタルを携帯し、ファイヤーエレメントとアイスストームを中心に。特に後者の三点ロックが役立つ。ヒールはタッチの手間があるので、かけるべき騎士を早めに見極めよう。

### ワルキューレ

敵群の中心にため無しのホーリーレインを撃ち、少数の敵はハリケーンショットで吹き飛ばす。ともに再使用までが短く使いやすい。さらに3方向弓+「(超越) 生命の矢」なら通常攻撃でも殲滅が比較的楽。

### ゼオバルガ

気絶攻撃が一切使えないこの条件では、オービルリフレクターが要。しっかり敵をロックして無駄な照射時間を減らそう。操作に自信があればメテオシェイプも強力。スピンカッターは外すと致命傷になるので慎重に。

## クエスト 攻略3

# 盗賊砦の秘密 トラップ地帯ノーダメージクリア

このクエストの前半は、ほとんどの行動を封印された状態で真が満載のエリアを進んでいく。矢とノコギリの動きを見切って、ノーダメージクリアを目指そう。足の遅いギルガメスは要注意。

主要な罠は矢と回転ノコギリの二つ。矢は5発放たれるたびに少し間ができるので、ここを素早く抜けていく。回転ノコギリはゆっくり往復しているだけなので見切るのは楽。しかし、判定が大きく手前の地形に隠れて見えない場合があるため、急ぎ過ぎないようにしよう。また、最初の角を東に曲がった突き当たりには落石のトラップ、後半の通路には炎が噴出す床のトラップがある。そこで、特にダメージを受けやすい4カ所のポイントを解説しよう。パーティープレイ時はほかのプレイヤーとの接触判定があり、狭い場所へ複数で進むのはかなりの危険が伴う。「まかせて!」などのチャットを出したり、逆に出された場合はお任せするなどして、だれか一人だけが先行して進んでいく形が望ましい。

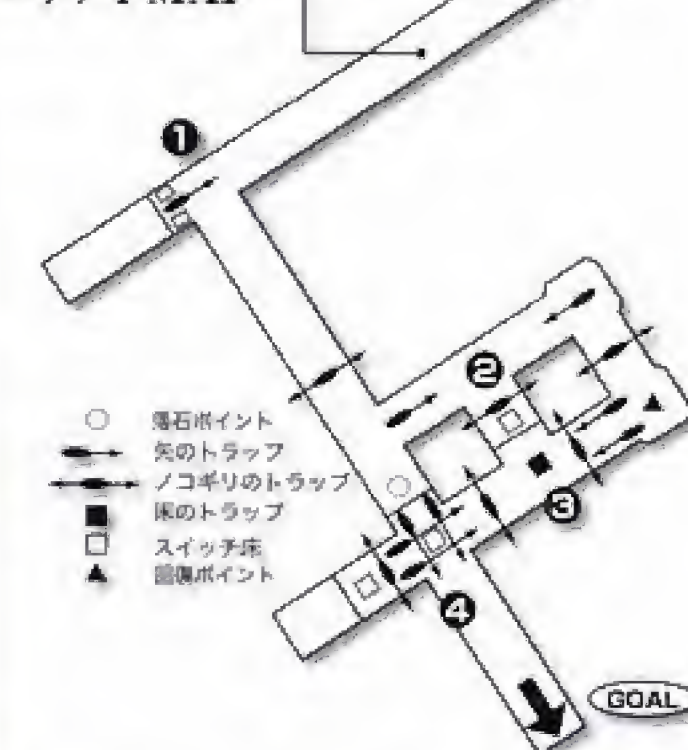


二つのスイッチの間に矢の戻りにノコギリをくらいやすい。矢には射程があるので北から迂回してもいい。ノコギリが南側に来たときに抜けるのが安全だ。



左右の矢のすき間を斜めに抜けて火炎床の西へ抜けて戻る。東側は狭いので無理。多くの矢が飛び交っているが、注意するのは前後のみ。左右は完全に無視してOK。

## 盗賊砦の秘密 エリア1 MAP





# クエスト 攻略4

## 謎の鉄仮面 歩哨を起こさずにクリア

4人の歩哨が配備されているエリア2が関門。これまで1回しか配信されていないクエストなので(12月10日時点)、未体験の人も多いかもしれない。この機にマップを覚えて予習しよう。

寝ている歩哨はエリア1に一人、エリア2に四人いる。まず、どうすれば起きてしまうのかをしっかりと覚えておこう。これらの行動を行っても、小部屋一つ分ほど離れていれば反応はしない。ほかの敵は安全な場所に連れ出して倒そう。なお、このクエストはボス戦が2回あるため長期戦になりやすい。慎重に進みすぎるとタイムオーバーになる可能性が高いので、エリア1の前半などは慣れてきたら迅速に進むようにしよう。

### 歩哨が目覚ましてしまう行動

- ① ボタンを押す
- ② アーツを使用する
- ③ フォースを使用する

いずれも、種類を問わず使った(押した)瞬間に歩哨は目を覚ましてしまう。アイテムやチャットの使用は問題無し。

### 謎の鉄仮面 エリア2 MAP



宝箱は歩いて回収。もちろん、接触したり直接攻撃でも起きるので注意。



ほかの敵は手前に誘導。遠距離攻撃は攻撃地点さえ離れていればOK。



壁破壊後に勢い余って歩哨を攻撃しないように。オートで壊すという。

## 検証

## レアアイテムの出土状況から“確変”を探る

本作を長く続けている人は、確変めいたツキを感じたことはないだろうか。右表は、編集部でこれまでに出土したレアアイテム(旧ラッキーアイテム級)の記録だ。これ

を元に「確変」という現象を少しだけ真面目に考えてみたい。とはいえ、根拠らしきものはあっても確証は全く無い。あくまで読みモノと捉えていただければ幸いである。

### 参考1 レアアイテムの出土履歴 (Ver1.10)

アイテム名	クエスト・エピック名	使用キャラ	プレイ回数
アデプトオブバビロン	空の聖都ラ・ケウ	ワルキューレ	5プレイ目
アデプトオブバビロン	七つを一つに	ワルキューレ	未記録
女神の花飾り	騎士たちの試練	ヤング・カイ	未記録
惱殺の水着	虚ろなる魔塔	ゼオバルガ	未記録
ミッドナイトナイトメア	絶対零度の罠	ヤング・カイ	4プレイ目
オーダーメイドソックス	虚ろなる魔塔	ギルガメス	未記録
オーダーメイドソックス	虚ろなる魔塔	ワルキューレ	2プレイ目
オーダーメイドソックス	虚ろなる魔塔	ゼオバルガ	3プレイ目
ハイパワーリボン	虚ろなる魔塔	ヤング・カイ	1プレイ目
打ち直された光の鎧	試練の旅(火星の試練)	ギルガメス	5プレイ目
アングリーピンキー	とらわれの英雄たち	ヤング・カイ	6プレイ目
マッコウブーツ	零下30度の罠	ヤング・カイ	4プレイ目
ローラーヒーロー	深淵にひそむ大蛇	ワルキューレ	5プレイ目
ラディアントドラグーンヘッド	深淵にひそむ大蛇	ワルキューレ	2プレイ目
フォースカモフラージャII	魔神の地下要塞	ヤング・カイ	未記録
超時空展開式ラウンドバインダー	魔神の地下要塞	ヤング・カイ	未記録
マグネットパイペダルユニット改	怒れる竜ラパックス	ギルガメス	7プレイ目
マグネットパイペダルユニット改	怒れる竜ラパックス	ワルキューレ	未記録
天光石	虚ろなる魔塔	ギルガメス	1プレイ目
天光石	虚ろなる魔塔	ヤング・カイ	2プレイ目
天光石	虚ろなる魔塔	ヤング・カイ	7プレイ目
天光石	虚ろなる魔塔	ワルキューレ	約60プレイ目
天光石	虚ろなる魔塔	ゼオバルガ	約50プレイ目

### 参考2 レアアイテムの出土履歴 (Ver1.20)

アイテム名	クエスト・エピック名	使用キャラ	プレイ回数
裏のブックオブロウズ	魔塔(まとう)	ワルキューレ	3プレイ目
惱殺の水着	魔塔(まとう)	ワルキューレ	10プレイ目以内
オーダーメイドソックス	魔塔(まとう)	ギルガメス	5プレイ目
オーダーメイドソックス	魔塔(まとう)	ワルキューレ	1プレイ目
オーダーメイドソックス	魔塔(まとう)	ワルキューレ	4プレイ目
封魔のホーリーアロー	魔塔(まとう)	ギルガメス	1プレイ目
ローラーヒーロー	深淵にひそむ大蛇	ギルガメス	11プレイ目
天光石	魔塔(まとう)	ヤング・カイ	2プレイ目
天光石	虚ろなる魔塔	ワルキューレ	4プレイ目
魔光石	女神の凱旋	ギルガメス	4プレイ目
魔光石	女神の凱旋	ヤング・カイ	1プレイ目
魔光石	女神の凱旋	ヤング・カイ	11プレイ目
魔光石	女神の凱旋	ワルキューレ	未記録

### 最初の数プレイが出やすい?

表中の“プレイ回数”は「そのICでその日に何プレイ目か」を指す。集計開始時期の遅れから『Ver1.10』には未記録のものもいくつかあるが、全体的に一桁目のプレイに出ていることが多い。さらに絞れば、最下段の「天光石」×2以外はすべて11プレイ目以内に出ている。もちろんその影には、何も出なかった日が幾度となくあったわけだが、“最初の数プレイには運の上乗せがある”と考えるのは早計だろうか。

### カード更新によって“運”は別人になる

複数キャラで均等にクエストを回した際に、ドロップ傾向の差を感じたことはないだろうか。例えば“魔天”でキャラAは「聖なる水」が10個近く出たが、キャラBは0個という具合に。ここでICを更新すると流れが変わることがある。『Ver1.10』のヤング・カイの「天光石」二つなどもこのパターンだ(更新後は再カウント)。“運”の生成因子として、カード裏面に記載された20桁のNO.が関係している可能性がある?

### ラッキーアイテムとは結局何だったのか?

一般的に“ラッキーアイテム”とは、持っている運が向上するアイテムを指す。しかし本作に当てはめると、持つ者と持たざる者の格差が広がる図式となり、仕様として考えにくい。この“資産格差”はむしろ緩和させる方向に働きかけるほうが自然である。オカルトめいた推察であることは承知しているが、これが“最初の数プレイに運の上乗せ”の根拠の一つだ。1日数回のプレイでも、継続すれば道は開けるかも?



## TM

新年早々の軍総杯、そしてついにタイトルが発表された  
闘劇'07。新たな1年もお祭り騒ぎでスタートだ!!

<b>鉄拳5 DARK RESURRECTION</b>	
メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー+4ボタン
発売日	2005年12月13日(稼働中)
使用基板	SYSTEM256

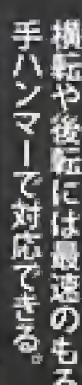
©1994-2005 NAMCO BANDAI  
Games Inc.

## Text: ハ×コ。

ンマーが確定。その場起き上がり  
に対しては、若干遅らせて立ち※  
を出せば拾って空中コンボを決め  
られる上、ここで相手が横転した  
としても、若干遅らせてのもろ手  
ハンマーが確定となるのだ。

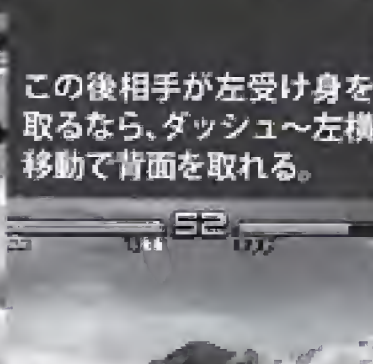


一瞬待つて立ち●を出せば  
その場起きを拾えるのだ。



## Text: 11x7

起き攻めを重視するなら、アトミックバスター後少し待ち、ワンツーパンチ(👊👊)2発目のみヒット→アングラーッシュ・スティング(👊👊👊👊👊👊)を決めたい。威力は前者の64に対して62だが、相手の左受け身に対して左横移動で背面を取れる。トールハンマー(横移動中👊)を出しておけば右受け身を取られた際も安全でオススメだ。



A screenshot from the video game Street Fighter V. It shows a fight between two characters in a 2D arena. On the left is Ryu, wearing his signature blue gi. On the right is a character in a white gi, possibly a member of the White Lotus. The character in white is in a defensive or blocking stance. The background shows a beach and some distant structures. The health bars at the top indicate that the character in white has a higher health percentage than Ryu.

コングラッシュ (○○●●●) などさまざまな技が確定する。右受け身も考えると、トールハンマーが安定だ。

## Text: ハメコ。

## 壁際絶影拳からの追い打ち&amp;起き攻め

が確定し、続く魔神拳(立ち途中Ⓢ)がほぼ確定となる。飛び越し後の角度によっては魔神拳が(側面)クリーンヒットとなるため、さらに雷神拳中段脚(⇨☆⇩●ⓈⓈ)で追撃できるのだ。受け身を取らないなら震撃(相手ダウン中⇨Ⓢ)を決めよう。ただし、一瞬待って入力しないとローキックになるので注意。



スキが小さいので飛び越せる。振り向き  
しゃがみパンチから魔神拳につなごう。

拾える最速風神拳(♡☆☆◆♠)で攻めよう。最速風神拳が空中ヒットした後は、さらに飛び越しと震撃で二択を迫るチャンスとなる。



メインはリスキの無い電撃  
胸尖脚(●●)も悪くない。

その場起き上がりに対しては、最速風神拳で拾える。



マードック、ジャック5、クマ&パンダ限定

# デカキャラ限定コンボマニアックス

体の大きい、いわゆる「デカキャラ」限定で決まる痛～いコンボを大特集!! 超実戦的デスコンから、マニアックなコンボまで……そのすべてを、とくにご覧あれ!

Text: タケヤマ

## コンボ補足1

リリの①は、起き上がり下段キックからも決めることができる。ジンの①は壁際限定。羅喉の3発目にディレイをかけて、ダウン判定の相手に当てなければならない。レイの①は、旋風連脚の2発目で相手が起き上がろうとした場合、3発目まで出し切り⇒背身下掃打(背中を向け◇88)まで確定。カズヤの②は、軸によってはマードック・ジャック5にも決まる。スティーブの①は、クマ&パンダに対してはフェイントレフトフックコンビネーションの部分の立ち88に変える必要がある。ヨシミツの①は、アーマーキング・フェン・キングにも決まる。



ブライアの①は地上コンボ。条件によっては、下段さばきからも決めることができるので強烈!!

## コンボ補足2

**ニーナの②のライトローキック&バック**

スピンチョップは、マードックに対しては、を長く入れてからの始動で出す必要がある。アンナの②は、マードックに対しては、ツイステイングラッシュ3発止めの部分をコウトリーレインボー () (1・3発目ヒット) に変える必要がある。デビルの③は、白鷺遊舞の前前の前ダッシュを長めにする。デビルの④は壁際限定。軸によっては通常キャラにも決まる。



デビルの①は、連続して前ダッシュすることで回り込み、立ち廻りを強引に正面から決めるというコンボ。

## デカキャラ限定コンボ表

表中では、マードックを「マ」、ジャック5を「J」、クマ&パンダを「熊」と表記しています。  
( )内のダメージは、追い打ち部分を起き上がった場合のものです。

キャラ		コンボ内容	ダメージ	入るキャラ
リリ	①	バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(○●●)⇒★で振り向き⇒バドリングヒート2発止め(○●●●)⇒フ ンツ〜パンチ(●●●)⇒ペンデュラムスプレッド(○●●●)	61	マ
アーマージョ	①	ナックルボム(○●●)⇒○●●⇒マッスルドライバー(空中の相手に○●○●○●○●●)⇒○●●	67(64)	マ
	②	ローブロー(○●○●●)カウンターヒット⇒ダークネスサイクロン(●●●●)⇒マッスルドライバー(空中の相手 に○●○●○●○●●)⇒○●●	71(68)	マ
	③	壁やられ・中⇒●●⇒ショルダーインパクト(○●●)	27	熊
アスカ	①	逆さ電胆(接近して●○●○●●)or鬼殺し(○●●)⇒蒸気〜雷拳掌⇒翠連衝(○●●●●●)⇒橋連鬼首(●●●●●)	59or65	マ
	②	水面澄まし(●●●●)⇒前ダッシュ⇒白鷺遊舞(●●●●)	45	熊
ジン	①	踏み込み下段回し蹴り(○●○●●●)⇒踵蹴(○●●●●●)	55	マ
	②	壁やられ・中⇒順突き⇒内回し踵落とし(●●●●●)	31	マ
シャオユウ	①	双龍掌(○●●●●)2発目(カウンターヒット)⇒天翔十字風(○●●●)⇒加橋架推掌(○●●●●)×2	58	熊
ファラン	①	○●●⇒ライトジャブ/レフトフライング(●●●●)⇒レフトジャブ(左足上げ中に●●)⇒エアファンダ(●●●●)⇒オー バーヘッドストライク(空中の相手に○●●)	65	マ
フェン	①	連拳衝撞(●●●●)2発目カウンターヒット⇒打開(横移動中に●●)⇒掌打(○●●)⇒前ダッシュ⇒立ち●●⇒交 牙落襲(○●●●●)2発目ディレイ	71	マ
レイ	①	絞電掌(○●●●)⇒旋風連脚2発止め(●●●●○)	56(68)	熊
カズヤ	①	奈落払い1発止め(○●○●●●)⇒前ダッシュ⇒最速風神拳(○●○●○●○●●)×3	56	熊
	②	壁やられ・強⇒雷神拳中段脚(○●○●●●●)	45	熊
	③	奈落払い1発止め(○●○●●●)⇒六腑凶襲拳(○●●●●)⇒踵切り(○●●●)	50(60)	熊
ボール	①	双飛天脚(○●●●)⇒○●●⇒立ち●●×3⇒万聖龍砲拳	60	マ
	②	あびせ蹴り(○●●●)⇒立ち途中●●⇒立ち●●×3⇒万聖龍砲拳	57	マ
	③	壁やられ・中⇒互割り落襲(○●●●●●)	33	熊
リー	①	起き上がり下段キック(相手足側仰向けダウン中に●●)orシュワルローゼフック(●●)カウンターヒット⇒前ダッ シュ⇒ミストキック(○●●)⇒リーキック⇒スピニングハンマー(○●●○●●●●)(1・2・4発目ヒット)	40or56	マ
	②	壁やられ・中⇒スピニングハンマー(●●●●●)⇒フロントキック(○●●)	47(42)	熊
ロウ	①	ドラゴンテイル(○●●)×2	42(35)	マ
スティーブ	①	起き上がり下段キック(相手足側仰向けダウン中に●●)⇒ダッキング(○●●or●●)⇒ガゼルパンチ(ダッキング中に●●) ⇒フェイントレフトフックコンビネーション(○●●●●●)⇒ダッキングレフトフック⇒フリッカー構え(○●●●●)⇒スピ ットファイアコンビネーション1発⇒フリッカー構え(フリッカー構え中に●●●)⇒ターンパンチ(●●●)	65	マ
マードック	①	モンゴリアンチョップ(○●●)⇒アングラーッシュ・クラウチングキャンセル(○●●●●●●●●)⇒フンツークラウ チングスタイルキャンセル(●●●●●●●)⇒モビーディックタイプ(空中の相手に○●●●)	69	マ
キング	①	ボディスマッシュ(しゃがんだ状態から○●●)⇒○入れ掌底(○●●●)⇒立ち●●×2⇒ランニングジャガーボム (空中の相手に○●●●●)	69	マ
ガンリュウ	①	突き上げアッパー(立ち途中に●●)⇒立ち●●⇒電車道(○●●●●)⇒●●始動間魔突っ張り4発止め(●●●●●●●) (1・2・4発目ヒット)⇒もろ手ハンマー(●●)⇒運盾落とし(○●●)	69(64)	マ
	②	突き上げアッパー(立ち途中に●●)⇒右横移動⇒○●●⇒●●始動間魔突っ張り2発止め(●●●)⇒●●始動間 魔突っ張り4発止め(●●●●●●●)(1・2・4発目ヒット)⇒もろ手ハンマー(●●)⇒運盾落とし(○●●)	68(63)	マ
	③	かちあげ(○●○●●●)⇒右横移動⇒漢張り手(横移動中に●●)⇒立ち●●⇒●●始動間魔突っ張り4発止め (●●●●●●●)(1・2・4発目ヒット)⇒もろ手ハンマー(●●)×2	99	マ
レイヴン	①	ヒュドラバインドハイ2発止め(●●●●)⇒フライングコープス(○●●●)⇒左横移動⇒立ち●●⇒フライングコー プス(○●●●)⇒立ち●●⇒フライングコープス(○●●●)⇒立ち●●⇒スルトスタップ(○●●)	73	マ
ニーナ	①	レッグスweep(○●●orしゃがんだ状態から●●●)or螺旋双極(横移動中に●●)⇒双掌破(○●●●)	67(43)	熊
	②	起き上がり下段キック(相手足側仰向けダウン中に●●)⇒ライトローキック&バックスピンチョップ(○●●●) ⇒クリークアタックコンボ2発止め(○●●●)⇒双掌破(○●●●)	49	マ
アンナ	①	サプライズスコール(○●●)orエクスキューショナー(○●●●)⇒ハーフステップ⇒ライトローキック&バックス ピンチョップ(○●●●●)⇒ツイステイングラッシュ3発止め(○●●●●●)	58or54	マ
	②	起き上がり下段キック(相手足側仰向けダウン中に●●)⇒ライトローキック&バックスピンチョップ(しゃがみ 状態で○●●●)⇒前ダッシュ⇒立ち●●⇒ツイステイングラッシュ3発止め(○●●●●●)	45	マ
ヨシミツ	①	露払い(しゃがんだ状態から●●●)⇒立ち途中●●⇒鬼剛3発止め(○●●●●●)⇒新哭剣(○●●)	51(48)	マ
ブライアン	①	ニーブレイク(○●●)⇒ジェットアッパー(○●●●)	35+a	マ
	②	起き上がり下段キック(相手足側仰向けダウン中に●●)⇒ロー・ストマックコンビネーション(○●●●●)⇒立ち ●●×2⇒マッリパンチ(○●●●)	48	マ
ジャック5	①	起き上がり下段キック(相手足側仰向けダウン中に●●)⇒ハンマーラッシュ・ロー2発止め(しゃがみ状態で ●●●)⇒メガトンストライク(しゃがみ状態で●●●)	40	マ
ベク	①	起き上がり下段キック(相手足側仰向けダウン中に●●)⇒スネークブレード(○●●●●●)	32	マ
デビルジン	①	デビルツイスター(横移動中に●●)⇒前ダッシュ⇒立ち●●⇒馬頭螺旋(○●○●●●)⇒鬼八門⇒前ダッシュ (○●●●○)⇒奈落払い1発止め(○●○●●●)	77(71)	マ
	②	最速風神拳(○●○●●●)×2⇒馬頭螺旋⇒前ダッシュ(○●○●●●○)⇒鬼八門⇒前ダッシュ(○●●●○)⇒ 奈落払い1発止め(○●○●●●)	87(81)	マ
	③	起き上がり下段キック(相手足側仰向けダウン中に●●)⇒前ダッシュ⇒白鷺遊舞2発止め(●●)⇒鬼八門⇒ 前ダッシュ(○●●●○)⇒奈落払い1発止め(○●○●●●)	50(43)	マ
	④	奈落払い1発止め(○●○●●●)⇒鬼八門⇒前ダッシュ(○●●●○)⇒紫雲二段蹴り(○●●)	58	マ
ヘイハチ	①	雷神拳(○●○●●●)⇒金剛槍掌(○●○●●)	52	マ





## 鉄拳基礎講座 Vol.3 & 軍総杯情報!

年も暮れ寒さが身に染みる今日このごろですが、鉄拳はこれからが熱い!! さて今回の鉄板は、なかなか勝てない方々に贈るダウン状態と起き上がり方講座、そして約2週間後に差し迫った第5回軍総杯の情報をお届けします!

鉄拳のキツイ起き攻めをしのぐために……

### ダウン状態と起き上がりを知る!!

基礎講座も気付いたら4回目!! 今回は対戦での生死を分かつ重要なポイント各種ダウン状態の性質と、そこからのしのぎ方をごさいます。

Text: ハメコ

#### あお向け足側

最も基本となるダウン状態。起き上がるまでが早く、なおかつ起き上がり途中のやられが小さいため、その場起き上がりに生じるリスクは小さい。相手の起き攻めに対しては、最速その場起きとダウン維持、横転を使い分けるといい。また、起き上がり下段キックのリターンが比較的大きいので、ダウン状態で相手の技をやり過ごした後は確実に決めるべし!!



相手の起き攻めをやり過ごしたら、しっかりと起き上がり下段キックを決めたい。ただただ残すだけじゃダメ!!

#### うつ伏せ足側

あお向け足側ダウンから横転～ダウン維持した際に見られるダウン状態。あお向け頭側ダウン時と同じく、起き上がり途中が背向け状態になるので注意したい。起き上がり下段キックでダウンを奪った際の空中コンボへの持ち込みやすさが最大の利点で、起き上がり中段キックもスキが14フレームと便利。ダウン状態のやられ判定も小さく、起き攻めをしのぎやすい。



各種起き上がりキックが使いやすいダウン状態。特に下段からはたいのキャラで強力な追い打ちをたたき込める。

#### あお向け頭側

打撃技でこのダウンを誘発するものは少なく、実戦では投げや背面からの空中コンボに限られる。起き上がり途中に背を向けているタイミングがあるため、安易な起き上がりは死を招く。その代わり各種起き上がりキックの発生が早く、中段キックはガードされても14フレーム不利と特定のキャラ以外には大した反撃を受けないので、状況打破に多用していけるぞ。



この起き上がりキックは中下段ともに発生が早くて優れている。その代わり、下段キックがヒットしても追撃はできない。

#### うつ伏せ頭側

壁やられ後に受け身を取らなかったり、特定の投げをくらった後にこのダウン状態となる。起き上がるまでが遅く、やられ判定も大きいので、安易なその場起き上がりは拾われやすく危険。また、各種起き上がりキックが短くクリーンヒットしない点も苦しい。この状況で攻められた際は、1発捨てる気持ちで横転し、あお向け頭側に移行するのが無難なところだ。



起き上がり自体の性能は悪いものの、その場起き上がり後は立ち上がり途中のキック技のみ素早く出せる特性がある。

### 第5回 軍総杯 情報

軍総杯の前夜祭として、韓国勢とのエキシビジョンマッチが行なわれることが決定! 開催は「さよならティッシュもん杯」終了後。出場するには、右記5店舗での予選を勝ち抜く必要がある。計8枠に選ばれたプレイヤーが、韓国勢のうち一人を指名して対戦する形式となるぞ。

### 前夜祭「日韓代表エキシビジョンマッチ」開催!!

ゲームニュートン 大山店 <http://www.game-newton.co.jp/info/oooyama.html>  
日韓エキシビジョンマッチ選抜 in 大山ニュートン (シングル戦 2枠)  
開催日: 1/6(土) 開始: 19:00 参加費: 一人100円

Gamer's VISION <http://gvision.exblog.jp/>  
日韓エキシビジョンマッチ選抜 in VISION (シングル戦 2枠)  
開催日: 1/7(日) 開始: 15:00(受付14:00) 参加費: 一人100円

埼玉POPY <http://www.popy.tv/saitama/>  
さよならティッシュもん杯 (シングル戦 1枠)  
開催日: 1/13(土) 開始: 14:00(受付13:00) 参加費: 一人100円

新潟POPY <http://www.popy.tv/niigata/>  
日韓エキシビジョンマッチ選抜 in 新潟POPY (シングル戦 1枠)  
開催日: 1/6(土) 開始: 19:00(受付18:00) 参加費: 一人100円

ネオアミューズメントスペース a-cho <http://www.a-cho.com/>  
日韓エキシビジョンマッチ選抜 in a-cho (シングル戦 2枠)  
開催日: 1/7(日) 開始: 未定

前夜祭 1/13(土)、軍総杯 1/14(日) 開催



# バーチャ子 インフィニティ

©SEGA

## バーチャムック 絶賛発売中! 書店へ急げ!!

オフィシャル大会「格闘新世紀Ⅳ」予選開始、闘劇  
タイトル選出と、にわかにあわただしくなってきた  
バーチャ業界。そうそう、アルカディアのバーチャ  
ムック 2 冊目が、この本と同じ発売日ですヨ!!

### EVENT

各地から強豪が参戦!!

#### アミューズメントM・イベント結果

12月9日、長野県の「アミューズメントM」にて開催された『VF5』  
イベントの様子をお届けしよう。当日のメインイベントは3on3の大会。  
そこには、各地からそうそうたるメンバーが集まってきたぞ!

名古屋からは「裏大須」をはじめ、「POKO」、「ちのブラッド」、「れ  
んじ」など、東京からは「甲府めがね」、「磁石」、「サランマンうるお」  
に「イトシュン」、「ぜん」、「悪魔パイ」、「ミシマスター」。

そして「ちび太」は「ちゃっきい」、「らふあ〜る」とチームを組ん  
で参戦! ただし結果の方は「予選でイトシュンのチームと当たっ  
て、そこでは勝ったんだけど決勝トーナメントでまた当たって、負け  
ちゃった(ちび太)」とのこと。

優勝は「クリフト」率いる【ウルオイファンクラブ2】チーム。強  
豪多数を向こうに回しての勝利はお見事!

アミューズメントMでは、1~2カ月程度のペースで大会を開催  
しているそうなので、近隣の君も参加してみては!!



優勝は【ウルオイファンクラブ2】の  
皆さん。これだけのメンツで勝ると  
は、相当な実力の持ち主だ……!

### EVENT

格闘新世紀Ⅳ予選&組み手イベント!

#### プレイハウス エリナでちび太と対戦!!

1月20日(土)、新潟県「プレイハウス エリナ」にて「ちび太」&「矢永」  
を呼んでのイベントを開催! 当日は13時より「格闘新世紀Ⅳ」予  
選があり、15時より前述のゲスト2名による50人組み手、組み手  
終了後は2on2大会を予定。同店は『VF5』対戦6セット(うちDX2セッ  
ト)、月イチペースで「エリナ杯」という大会も開催しているぞ。

#### INFOMATION

プレイハウス エリナ HP (携帯用)  
<http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=milkylove2erina>  
住所: 新潟県新潟市津雲田 640

### EVENT

香川にちび太上陸!

#### 戦(イクサ)『VF5』イベント開催!!

1月14日(日)、四国は香川県、「戦(イクサ)」で、ゲストに「ちび太」  
を迎えて『VF5』のイベントを開催。当日は「ちび太」の50人組み  
手のほか、終了後にシングルの大会を開催予定。四国の『VF5』猛者  
たちよ、新年は「ちび太」を迎え撃て!!

ちなみに同店では、月イチ程度のペースで公式大会を開催予定との  
こと。近隣のパチャっ子は、ぜひ足を延ばしてみよう!

#### INFOMATION

イベント HP (トップ→「戦特設ページ」へ)  
<http://www.gems.ne.jp/>

Monthly  
Virtua God  
Journal



# ちび太 通信

ちび太でっす! 今月は、町田のビートライ  
ブを紹介します。知っている人は多いと思う  
けど、ここは元々のアテナ時代からバーチャに  
スゴク力を入れていたお店です。店長はおなじ  
みマルワイこと山岸さん。ボクのお父さんみ  
たいな存在です(笑)。現在は週末にグランブ  
リ、月イチでチーム戦をやっていて、ビートラ  
イブに愛着のある首都圏周辺の有名プレイヤー  
が多数大会に出場しに来ます。ボクやキャサリ  
ン(キャサ夫)を育ててくれた偉大な(笑)お  
店なので、皆さんも一度遊びに来てください!

そうそう、1月の28日(日)に大会をやる  
そうです。ぜひ参加してくださいね☆

幾多の名勝負が生ま  
れた地、それがビー  
トライブなのだ!



多くの強豪を育てた  
同店は、大会ともな  
れば今なお強豪が押  
し寄せる。

よもぎま  
インフィニティ

パチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず聞  
運のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで! メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com



# LONG RUN GAMES' BOOSTER

東京、神奈川、千葉、埼玉の1都3県で行なわれていた『SLASH』のランキングバトル。その決勝大会が、千葉・ゲームチャリオット五井店で開催された！ 2日間のアツイイベントをレポートだ。

## 『SLASH』最後のお祭り！

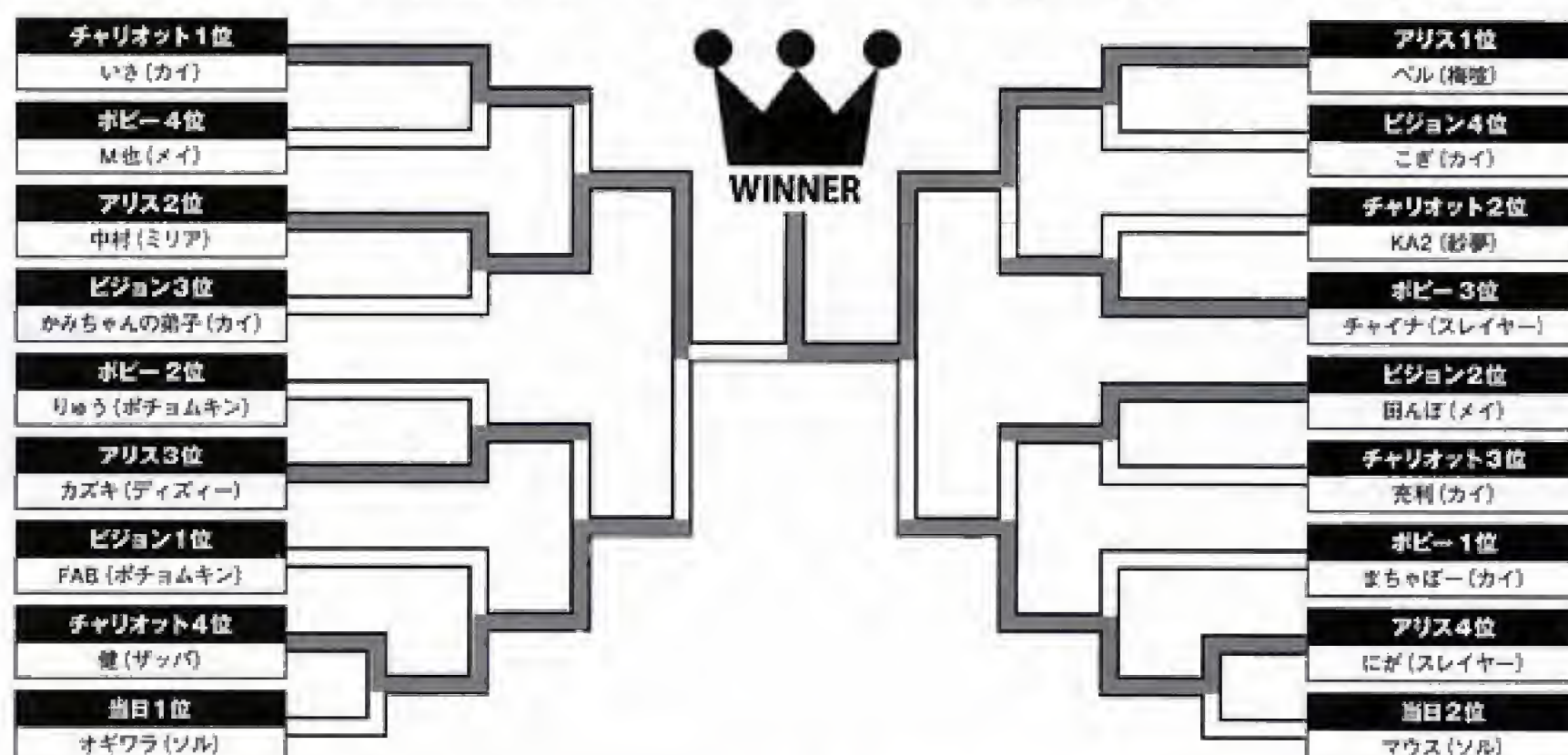


©SEGA Corporation,  
2005/1998-2005 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.  
Text: kaon

ギルティギア イグゼクス スラッシュ

- メーカー：アークシステムワークス/セガ
- ジャンル：2D対戦格闘
- 操作方法：8方向レバー+5ボタン
- 発売日：2005年9月末(稼働中)
- 使用基板：NAOMI GD-ROM

## ギルティギアジェネレーションズカップ決勝大会トーナメント表



初日のランキングバトル決勝と、注目の新人戦！

「大会＝だれでも参加できるイベント」という原点に立ち返り、かつ頂点を目指してライバルと競い合うという性質を合わせ持った「ランキングバトル」、新進気鋭のプレイヤーを対象とした「新人戦」、そして1都3県による「県別対抗23on23」を一度に行なう「ギルティギアジェネレーションズカップ」(以下G3)の決勝が12月2～3日に行なわれた。

初日は全6回のランキングバトルの総合ポイント上位4名が集って争われる「G3ランバト決勝大会」と、その決勝大会に0回戦から参加できる「当日予選」、そして闇劇の本選未出場者のみが参加できる「新人戦」と、三つのシングル戦が行なわれた。

最初に行なわれた当日予選では、優勝候補とされていた「コイチ」(イノ)が千葉の伏兵「いっちー」(メイ)に敗れて予選敗退という波乱が起き、リーグ戦による総当たりで次々と有力プレイヤーが姿を消していった。その中で見事決勝大会進出を果た

したのは、東京の「オギワラ」(ソル)と千葉の「マウス」(ソル)という二人のソル使い。当日予選を抜けた勢いで決勝大会にも期待が掛かる。

続いての新人戦。出場ルールによりほとんどの有名プレイヤーが参加できないため、新進気鋭のプレイヤーが活躍する姿が多く見られた。

その中でも目立ったのは神奈川の「かみちゃんの弟子」(カイ)と「田んぼ」(メイ)。あまり地元から出ないプレイヤーだが、その実力は本物。冷静で的確なプレイを大会でも見せ付け、順当に駒を進める。ベスト4に残ったのは上記の二人と埼玉の「リゅう」(ポチヨムキン)、千葉の「充利」(カイ)。準決勝では「かみちゃんの弟子」が「リゅう」を下し、「充利」が「田んぼ」を下して決勝戦はカイの同キャラ戦という、まさに『スラッシュ』らしい組み合わせとなる。

決勝戦は一進一退の攻防が続く。どちらも対応型でプレイスタイルが似ており、目まぐるしくター

ンが入れ替わる中、勝負はファイナルラウンドへ。そしてお互いに残り体力がわずかの状態で立ちHSが相打ち！ここで立っていたのは……、「かみちゃん」の弟子。見事、新人王に輝いた。

初日のラストを飾る「決勝大会」は当日予選枠2名を含む18名のトーナメント。当日予選を抜けた二人は0回戦で敗れ、各店舗、各県代表としての意地のぶつかり合いが続く。「FAB」(ポチヨムキン)、「いさ」(カイ)、「KA2」(紗夢)、「カズキ」(ディズイー)などの有力プレイヤーも次々に姿を消し、決勝に残ったのは「ベル」(梅喧)と「健」(ザッパ)。ガードキャンセル技で「健」が得意とする犬憑依をつぶしペースを握らせず、常に攻勢を保つ「ベル」が最後まで攻め切ってG3ランバト総合優勝の座に輝いた。

決勝大会の上位も新人戦と同じく新進気鋭のプレイヤーで構成されており、G3のコンセプトにある「世代交代」を感じさせる結果となった。



新人戦決勝、ファイナルラウンド。相打ち！ 残り体力1ドットで残った「かみちゃんの弟子」が初代新人王の座に輝いた。



G3ランバト決勝大会のTOP3。左から3位の「中村」(東京)、優勝の「ベル」(東京)、準優勝の「健」(千葉)。



新人戦のTOP3。左から3位の「田んぼ」(神奈川)、優勝の「かみちゃんの弟子」(神奈川)、準優勝の「充利」(千葉)。



# ギルティギアジェネレーションズカップ 県別対抗23on23メンバーリスト

キャラ名	東京	千葉	神奈川	埼玉
ソル	オギワラ	キシタカ	SAGA	—
カイ	アリア	いさ	かみちゃんの弟子	—
メイ	マシュ子	いっちー	田んぼ	M也
ミリア	中村	ナオキ	ケント	ヘギー
エディ	イオン	Shadow	J.T	白カレー
ポチョムキン	カキン	そばや	FAB	りゅう
チップ	クミョウ	DEC	カメテン	蓮根
ファウスト	大阪E	TOMO	のせ	白頭領
梅喧	ベル	カノン	ユウ	白龍
紗夢	零都	KA2	—	—
ジョニー	BLEED	J-SON	—	サキ
アクセル	シュウト	カブチ	—	fukki
闇慈	キーライム	ドミー	ZaZa	sin
ヴェノム	ななし	M.F.C	舩谷	—
テストメント	御覧	N.O	sen't	—
ディズィー	カズキ	すぐる	弓凜	サイコ
スレイヤー	にが	えねおす	たくみん	チャイナ
イノ	巨匠	コイチ	がんつ	アクマ
ザッパ	シャイン	健	XYZ	P-56
ブリジット	りりこ	FG	ユメ	ふじかわ
ロボカイ	—	八雲エクセリア	番長	—
聖騎士団ソル	するめ	—	ディムロス	音巴
A.B.A	ふも	—	カキヤロット	ケバ
※総大将	ぶっぱ(カイ)	kaqn(聖騎士団ソル)	かみちゃん(スレイヤー)	バゴーン(ヴェノム)

## 1都3県の代表たちがぶつかり合う総力戦！

2日目は前日の熱気が冷めやらぬ中、ランキングバトルの結果を元に選抜された店舗の代表23名と大会運営を務めるG3スタッフを総大将とした「県別対抗23on23」が催された。

まず第1試合は千葉VS.埼玉の組み合わせ。ソル、カイ、紗夢など強キャラの代表が残念ながら欠場し、苦しい闘いを強いられる埼玉だったが、序盤は「sin」(闇慈)や「サキ」(ジョニー)などが活躍を見せる。しかしここで前日の決勝大会で準優勝の「健」が一気に7人抜き。埼玉は伝説の男「白龍」(梅喧)を投入するもその勢いは止められず、前半は千葉が優位に立つ。

しかし埼玉もこのままでは終われない。「白頭領」(ファウスト)が6人抜きで怒とうの追い上げを見せる。だがこれを闇劇'06の覇者「KA2」がきっちり阻止。「KA2」は前日の決勝大会で下した「チャイナ」(スレイヤー)にもリベンジを果たし、総大将の「バゴーン」(ヴェノム)をもそのまま下して、まずは千

葉が決勝進出を果たす。

続く第2試合は東京VS.神奈川の組み合わせ。まず神奈川の「カキヤロット」(A.B.A)が3人抜けば東京の「キーライム」(闇慈)が4人抜き返し、そのまま引き離すかと思われた矢先に「田んぼ」がその流れを再び神奈川に引き戻す、という大接戦。

そして神奈川に勢いが傾き掛けた中盤、東京の「BLEED」(ジョニー)が大爆発！ 驚異の8人抜きを見せ東京が優位に立ったと思われたが……。ここから神奈川の「ZaZa」(ジョニー)が反撃を見せる。「にが」(スレイヤー)、「中村」(ミリア)、「ベル」など決勝大会上位者を次々と下す獅子奮迅の活躍を見せ、試合は終盤戦にもつれ込む。

終盤になり流れを変えたのは4人抜きを見せた「カキン」(ポチョムキン)。この「カキン」の前に立ちちはだかったのは「FAB」だが、同キャラ戦では「カキン」が勝利！ 闇劇'06優勝の「がんつ」も彼を止められず、総大将の「かみちゃん」を引きずり出す。

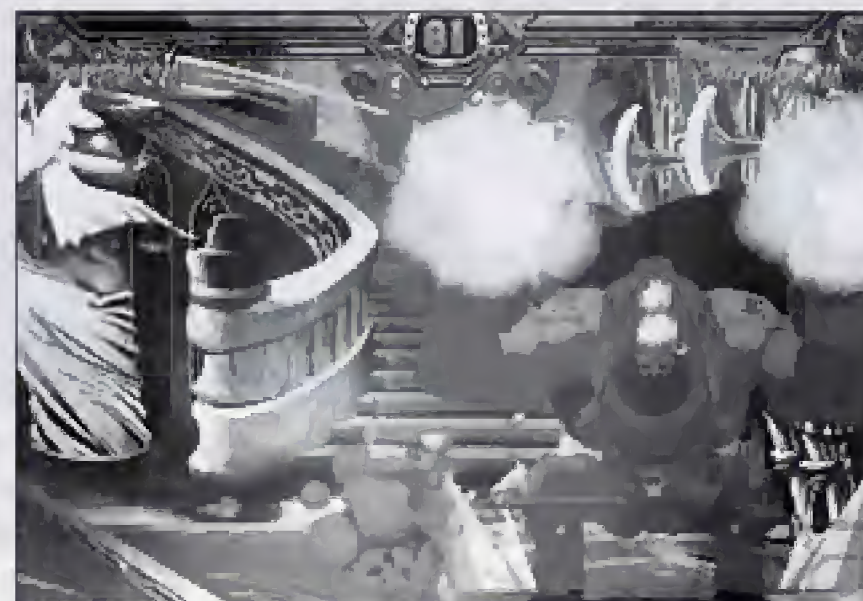
「かみちゃん」は総大将の意地を見せ、「カキン」を含む4人抜きで追い上げるが「大阪E」に身も心も折られ、神奈川は無念の敗退。

決勝は千葉VS.東京。一進一退の序盤戦を打破したのは「にが」。彼の7人抜きで東京が優勢となった中盤、昨日は不発に終わった千葉のやんちゃボーイ「いさ」がうなる。「いさ」はこの日の最高記録である12人抜きを達成！ チームの半数以上を倒した「いさ」の活躍により千葉が優勢に。東京も「いさ」を止めた「ふも」(A.B.A)、「御覧」(テストメント)などの活躍により踏み止まるが、全一テクニシャン「コイチ」の前に次々と敗れる。東京勢の願いを背負って臨んだ総大将「ぶっぱ」(カイ)だったが、ノった「コイチ」を止められず、優勝は千葉となった。

こうして2日間に及ぶ激闘は幕を閉じた。次の舞台は『A CORE』。今回出られなかったプレイヤー、また今回で名を挙げたプレイヤーのさらなる活躍を次回のG3では期待したい。



県別対抗23on23+1 決勝戦。先鋒戦を制した千葉の「キシタカ」を東京次鋒、レディース最強プレイヤーの「りりこ」が完封！



「カキン」の前に立ち塞がった「FAB」。チームと自信のプライドのため止めたかったが、これを「カキン」の気迫が上回った。



優勝した千葉チーム。今回の大会をきっかけに、プレイヤー間の絆もさらに深まった模様。これぞ団体戦のだいご味！



Arcade Software+Hardware

マックジャパン

# Mak Japan

## 2007年も宜しくお買い得します!!

新年は1月4日午後1時より営業致します。年末は12月29日迄! 12/29は短縮営業です。  
年末年始は大特価! いろいろご利用致しております!

### 個人様はもちろん業者様也大歓迎!

JR秋葉原駅より徒歩5分! ご来店お待ちしております!

新作・旧作・大型系など続々入荷中です!  
大型機械売買も取扱あり! 御一顧下さい!

営業時間: 平日11:00~19:00/土曜10:00~19:00/日祝10:00~18:00

お問い合わせ

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F

TEL 03-3255-0737(代)

FAX 03-3255-0738 お待ちしております!

Web &amp; E-mail

makjp@mak-jp.com

最新ストックリストは  
毎週火曜日更新です!

<http://www.mak-jp.com>

### 新作予約

ご切りまでに  
ご連絡頂ければ

### 高価買取

基板1枚より  
即査定致します

### 中古予約

入荷時ご連絡で  
GET率大幅UP!

### 1ヶ月間有効

新品

### コントロールBOX

JAMMA/ハース 只今新品コントロールBOXをご購入頂くと  
標準のJAMMA/ハースをお付け致します!

AV7000 (用器部)  
¥27,300(税込)

¥9000TB (コントロール部)  
¥15,750(税込)

用器部  
¥31,290(税込)

ボードマスター(ラストパネル用)100  
セカンドボードのパネル部分を使用し完成品!

¥50,400(税込)

### VIDEO DVD & CD

### 大特価発売中! INSANTY DVD & coparts CD

### APPRECIATE DVD

THE FLASH DENRE  
雷電III  
¥6,000 (税込)

THE LUNATIC  
ラジルギ  
¥6,000 (税込)

THE LUNATIC  
闘神篇  
¥6,000 (税込)

APPRECIATE DVD  
ハイテンションMAX  
式神の城III  
¥6,030 (税込)

★雷電III・闘神篇・ラジルギ・¥4,980(税込)  
★バトルガッガ・¥5,800(税込)  
★雷電III・闘神篇・ラジルギ・¥4,980(税込)  
★バトルガッガ・¥5,800(税込)  
★バトルガッガ・¥4,980(税込)  
★バトルガッガ・¥4,980(税込)  
★バトルガッガ・¥4,980(税込)  
★バトルガッガ・¥4,980(税込)  
★バトルガッガ・¥4,980(税込)  
★バトルガッガ・¥4,980(税込)

【オリジナルサウンドトラック】  
★バトルガッガ・¥4,980(税込)  
★バトルガッガ・¥4,980(税込)

★バトルガッガ・¥4,980(税込)  
★バトルガッガ・¥4,980(税込)

### 「最新ストックリスト」はお客様 で自身でも取付可能です!

※お手持ちのFAXのボーリング機能を使って  
24時間いつでも取り出し可能です!  
(ボーリング機能がない機種ではご利用できません。  
※中の場合は時間をずらしてご利用下さい。  
下記は操作の一例です。実際に手持ちのFAXの  
説明書等ご参照の上操作法に倣ってください。)  
①お手元のファックスのボーリング受信ボタン  
など(機能ボタン等)を押します。  
②03-3255-0738をダイヤルして回線が繋がら  
ましたらスタートボタン等を押します。  
③あとは自動的に受信完了! 情報料は無料です。  
毎週火曜日更新です!!

### 秋葉原中央通沿いで大変便利です!



- 在庫内容豊富!
- 毎週リスト更新!
- 無償修理保証付き!

▼URL

<http://www.tops-game.jp>

### アーケードゲーム通販ショップ

# トップス

より質の高いサービスを心がけ、皆様のご利用をお待ち申し上げます。

### FAX情報BOX(無料)

音声案内に従って  
操作してください

【札幌】011-210-6000  
【仙台】022-268-6000  
【東京】03-3940-6000  
【名古屋】052-453-6000

【大阪】06-6455-6000  
【広島】082-223-6000  
【福岡】092-482-6000  
※プッシュ回線の電話のみ可

- 010100# ..... 通販ご利用案内(リストについての説明、ご購入方法、基板保証規定など)  
010101# ..... 基板リスト(格闘、アクション、シューティング、パズル、クイズ、ベクトルタイプを含む麻雀、花札、8ラインなど)  
010102# ..... 機械リスト(機械、筐体など)  
010103# ..... 修理依頼書④(トップスよりご購入基板用)  
010104# ..... 修理依頼書⑤(他社よりご購入基板用)及び基板修理のご依頼方法など

### お問い合わせ

TEL: 03-5740-6570  
FAX: 03-5740-6571

〒141-0031  
東京都品川区西五反田6-2-10-102  
【営業時間】: 月曜~金曜 AM10:30~PM7:00  
土曜 AM10:30~PM6:30  
【定休日】: 日曜・祝祭日・第三土曜日

## 中古機械・基板のご売却は

### 株式会社 ソフィアコーポレーション

TEL: 03-3491-7231 FAX: 03-3491-7233

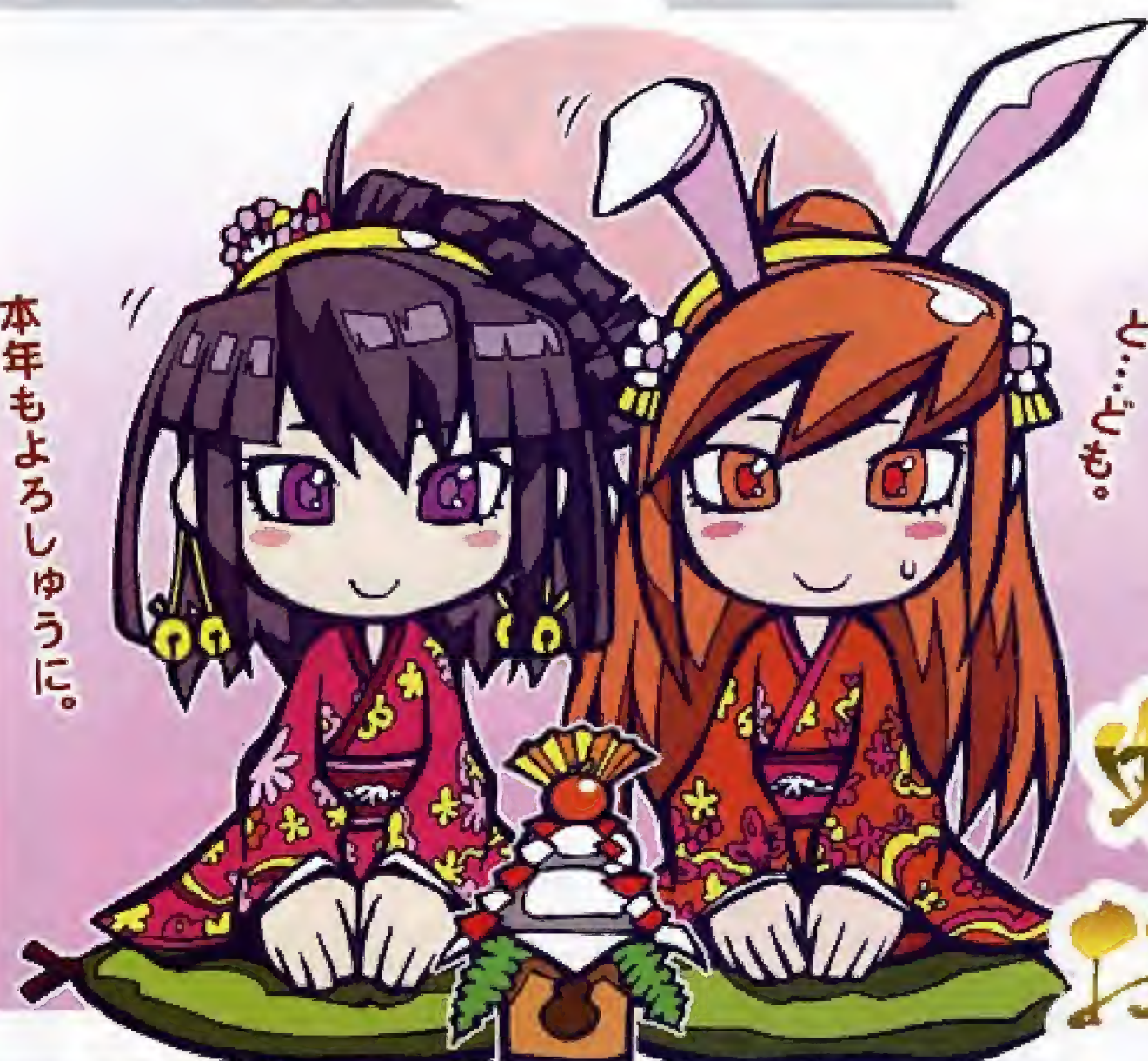
❖ お見積もりは無料  
❖ 引取り運賃は当社で負担致します

e-mail: kaitori@sophia-corp.jp





本年もよろしゅうに。



金が新年  
2007!  
明けまして  
おめでとうございます!

### IIDXキャラに聞いてみよう!



ニクス、なんで帽子にくって書いてあるんですか? (P.N.秋風たんぽさん)



「くく。あれなー。太陽浴びると浮き出てくる特殊インクの落書きw」



「肉食いすぎの罰……まだ本人気付いてないのデスカアレ?」



セムオーナーは昔、白い髪だったことがあるというのは本当ですか?



「……ふ。若かった。思い出の7thスタイルか。何もかもが懐かしい」



「セリカさんとエリカさんに負けちゃったので……出れなかったのデス」

### キャラクターランキング TOP3

彩葉  
「げ……。ま、またヒーネエ……。!?」

緋浮美  
「まあ? 連続で2位をいただけるなんて、ほほほ。」

津軽  
「? 先月もこんな感じだったような?」



### キャラクター説明



『彩葉』  
京都出身の女子高生。理々奈の相方。



『ヒフミ』  
京都から襲来。彩葉の姉にして天敵。



『津軽』  
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。



『孔雀』  
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外人。



『セリカ』  
美大生。猫が苦手なのを克服中。



『エリカ』  
ROOTS26のバイト娘。セリカの双子の姉。



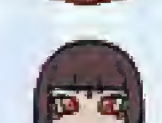
『サイレン』  
英会話の教師。日本語が達者。米出身。



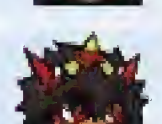
『士朗』  
古武道の道場の跡取り息子。家出中。



『エレキ』  
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。



『理々奈』  
ROOTS26の看板娘。あだ名はリリス。



『聖奈』  
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。



『ナイア』  
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。



『夏天』  
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。



『ニクス』  
元、軍に所属。今はフリーター。ハーブ。



『エイリ』  
放浪のパイカー。サイレン宅にバラサイト。



## IIDXイラストギャラリー

家庭用では「HAPPY SKY」が発売され、アーケードでは「GOLD」の稼働も近くなってきたとあって、IIDXワールドも大盛況！ここROOTS26も昨年以上に盛り上がっていきたいと思っていますので、皆さんの熱い投稿をお待ちしております。



(福岡県 章月トミイさん)

「さーさー、早く次行こーよ士郎。アンス館〜」

「……だ……大凶？」



(北海道 鷹岡ひゅうさん)



「さてと。着替えて今度はどこ行くかな……お。エレキ発見」



「お、兄貴。初詣終わったのか？」



「め……眼鏡メガネ〜」



「お前ら……新年から相変わらずだな」



(新潟県 トビスケさん)



(埼玉県 鬼霧虚無さん)



「な、なんだよおい！引っ張るなって〜」



「イイの！行くよホラ！（またほかの女の子ばかり見て〜）」



「家庭用でも会おーネ〜」



(愛知県 みやこせらさん)



(愛知県 あやビーさん)

「はり〜あ〜っぶ！」

「……いや、それ保安官よ」

「……」



(東京都 izumiさん)



「いっちょかますぜケイナ！」



「OKOK！皆燃えてるか〜」



「……オイ。貴様らオレ忘れてるだろ…」



「さあーて、今年もがんばるぞっと！ゴエゴエ〜！」



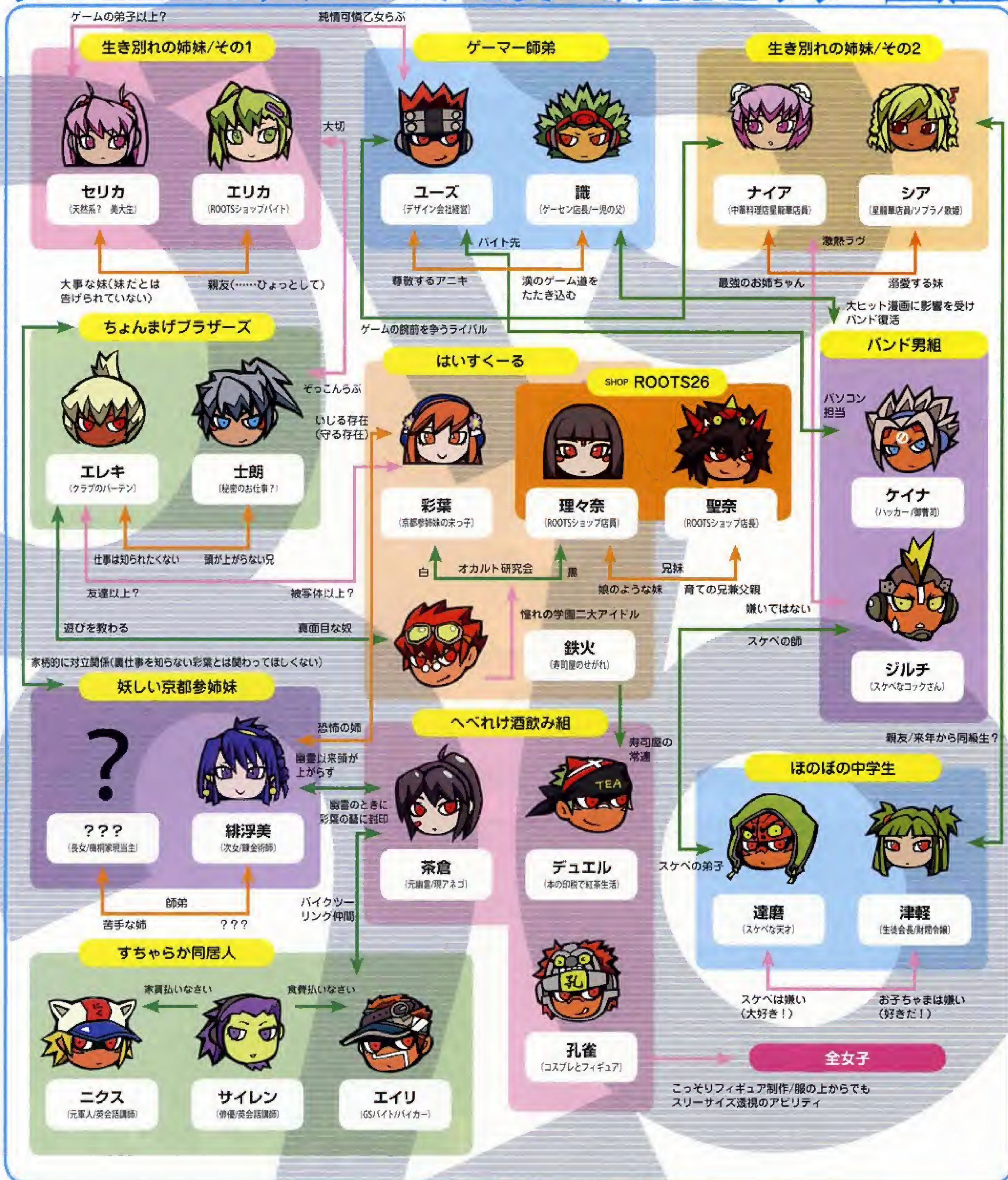
「新年早々何を叫んでるのよ、もう〜」



(東京都 秋風たんぽさん)



# 今年もヨロシク! 2007年度RDXキャラクター相関図



おたより募集中

DJへの質問やイラストなどのおたよりのあて先  
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン  
アルカディア編集部 ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は  
beatraizing@arcadiamagazine.com まで!  
※CGイラストの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様



みんなで参加! BEMANIシリーズ総合支援コーナー

# BEAT RAIZING

beatmaniaIIDX + GuitarFreaks & DrumMania + pop'n music

今回は、家庭用『beatmania IIDX 12 HAPPY SKY』の発売記念イベントにL.E.D.氏からのコメント、そして絶好調稼働中の『DDR SuperNOVA』のゲーム情報から家庭用情報までを一挙お届けするぞ!



キミの部屋でアーケードの興奮を味わおう!!

家庭用『beatmania IIDX 12 HAPPY SKY』発売中!

アーケード版のHAPPY SKY楽曲はすべて収録!

いつも楽しんでいた楽曲やなかなかクリアできずに手こずった楽曲、そして難し過ぎて手がでなかった楽曲まで、アーケード版『HAPPY SKY』の楽曲をすべて収録しているぞ。

家庭用オリジナル新曲も収録!

家庭用オリジナルの新曲も、L.E.D.やDJ Yoshitakaと星野奏子さん、Noriaさんなどの楽曲が収録されており、どの楽曲もキミのプレイ心を熱く刺激するデキになっているぞ!



『beatmania IIDX 12 HAPPY SKY』  
対応機種:PlayStation 2  
発売日:2006年12月14日(発売中)  
価格:7,392円(税込)

対応周辺機器:ビートマニアIIDX  
専用コントローラ、ビートマニア  
IIDXアーケードスタイルコント  
ローラ、DJ Station Pro、アスキー  
社製ビートマニア専用コントロ  
ーラ対応

アーケード版プレイヤーによるスコアデータを収録!

アーケード版『DistorteD』のプレイヤー 4000人のスコアデータが収録されているうえに、「トップランカー決定戦」出場者のうち8人分のスコアデータも収録されているのだ!



Ryu☆さんの家庭用オリジナル新曲「In the sky」。Ryu☆さん得意のHAPPY HARDCOREだ!

こちらはSota Fujimoriさんの新曲「Just a Little Smile」。これらの曲はSTANDARDやEXPERT、段位認定を数回プレイすると……。



©1999-2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

L.E.D.氏からコメントが到着!!

お待たせしました。いよいよハビスカです。今回もキてます。全地球人類の約1,250,000分の1に当たる4000人のIIDX兄貴たちからサンプリングしたライバルデータもなかなかマッシブといえますが、今回もP52オリジナル追加曲がかなりキてます。過去最高の約10曲ぐらいという天文学的曲数でお送りしつつ、なお全曲いい感じです。活きのいいところお出ししております。で、やっぱ10曲ぐらいって天文学的曲数じゃねえだろ……? と自問自答しつつ「今年の冬はハビスカで熱くなれ!!」的なコメントで締めたいと思います。(L.E.D.-G)

L.E.D.-G プロフィール

「電人イェーガー」シリーズをはじめ、IIDXシリーズに数多く楽曲を提供しているコンポーザー。最近では、dj TAKA氏らと立ち上げた「beatnation Records」というレーベルにも所属し、今後ますますの活躍が期待される。

HAPPY SKY 発売記念イベントは大盛況!!

ソフトの発売日である12月14日、東京秋葉原で行なわれた発売記念イベントは、「beatmania IIDX 12 HAPPY SKY 発売記念 漢(おとこ)のひな壇トーク」と銘打ち、dj TAKA氏をはじめ、L.E.D.氏、DJ Yoshitaka氏、Sota Fujimori氏、Ryu☆氏、kors k氏という面々で開催された。

イベントは、各キーワードに沿った形でトークが進行していくというもので、爆弾発言や重大発表など内容盛りだくさん。特に「漢の重大発表」というキーワードでは、dj TAKA氏の口から飛び出した「beatnation RecordsにRyu☆氏、kors k氏が参加します!」という驚きの発表に、会場のファンから拍手と歓声が同時に沸き起こった。

また、最後のキーワードとなった「漢の絆」では、何と出演者6名で二人一組

のコラボレーションを実現させ、ここで決定した3組が家庭用IIDXシリーズの次回作に新曲として収録するという大きすぎる爆弾発言が飛び出した。パートナーの選出は、来場しているファンに6名の名前が入ったクジを引いてもらう形だったため、だれとだれが組むのかはだれにも分からなかった。そのクジの結果、L.E.D.×kors k、dj TAKA×DJ Yoshitaka、Ryu☆×Sota Fujimoriというまさに夢のようなコラボレーションが実現することになる。

その後はプレゼント抽選会が行なわれ、男たちのアツいひな壇トークが幕を閉じた。外はあいにくの雨模様だったが、幸運にも参加できたファンにとっては、とても思い出深いイベントになったのではないだろうか。

写真左にある習字で書かれたキーワードに沿ってトークが進行。この習字には名前が書いてあるが、6名それぞれが1枚ずつ書いているぞ。ちなみに、プレゼント抽選会ではこの習字6枚もファンにプレゼントされたのだ。



二人一組での楽曲制作が決定した後に写真をぱちり。左からDJ Yoshitaka氏、dj TAKA氏、Sota Fujimori氏、Ryu☆氏、kors k氏、L.E.D.氏だ。もうこの時点で家庭用の次回作に収録される楽曲が楽しみだ。



## フェイバリット キャラクターズⅡDX

1st	彩葉	[219.8pts.]
2nd	緋浮美	[131.9pts.]
3rd	ツガル	[87.9pts.]
4th	セリカ	[82.4pts.]
5th	土間	[76.9pts.]
6th	夏天	[71.4pts.]
7th	リリス	[60.4pts.]
8th	エリカ	[54.9pts.]
9th	鉄火	[44.0pts.]
10th	エレキ	[38.5pts.]

★まだまだ姉は強し？  
彩葉、堂々の大差首位！

1st

彩葉

先月は新キャラクターである姉の緋浮美に追いつかれる寸前だった彩葉だが、今月は余裕の大差で首位を防衛。ツガルや夏天に寄せられるコメントでもそうだが、姉派・妹派に多くの投票者が割れてきた!? 『GOLD』登場前から、別の波乱が始まりそうな予感？

### 投票者の声

一番かわいい! (北海道 カワミさん) / 彼女に惚れてⅡDXを始めました (「半分」嘘)。(大阪府 逢坂瑞希君) / ファッションと「ややわら」最高ー!! (北海道 ザンギ大好き君)

## フェイバリット ナンバーズⅡDX

1st	EDEN	TERRA	[135.1pts.]
2nd	ALFARSHEAR ~双神威に廻る夢~	TERRA	[70.3pts.]
3rd	DoLL	TERRA	[68.1pts.]
4th	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	[66.5pts.]
5th	waxing and wanding	青龍	[64.9pts.]
6th	Xepher	Tatsh	[54.1pts.]
7th	ピアノ協奏曲第1章「鐘火」	virkato	[37.8pts.]
8th	SigSig	kors k	[32.4pts.]
9th	The Dirty of Loudness	Tatsh Assault X	[29.7pts.]
10th	Ganymede	玄武	[27.0pts.]

☆CS版が波紋を呼んだ!?  
あの人気曲が再び首位へ!

1st

EDEN

TERRA

135.1pts.

ついに1年間続いた「Xepher」の連続首位に、まさに1年前、首位の座をこの曲に追われた「EDEN」がピリオドを打った!! CS版『HAPPY SKY』の吉報に、往年からのHYPER J-POPファンの心が再燃したのだろうか? 同じ『HAPPY SKY』収録曲の「Xepher」との、今後の対決に要注目だ!

### 投票者の声

CS版発売効果で首位奪取!! (福島県 殿君) / リズムがいい曲。(秋田県 紫音桔梗さん) / ムービー、曲ともに最高! (広島県 和紀真さん) / 切ない歌声にぐっときます。(兵庫県 ミラクルポップス君)

## フェイバリット ナンバーズGD

1st	ヒマワリ	RIYU from BeForU	[181.3pts.]
2nd	CaptivAte~薔き~	DJ YOSHITAKA feat. A/I	[120.9pts.]
3rd	月光蝶	あさき	[98.9pts.]
4th	Concertino in Blue	佐々木博史	[54.9pts.]
5th	魔法のタルト	Twinkle☆berry	[38.5pts.]
6th	カゴノトリ	桜色特別室	[33.0pts.]
7th	We Are	TERRA	[27.5pts.]
8th	嘘	あさき	[26.1pts.]
9th	Agnus Dei	あさき	[24.7pts.]
10th	SA-DA-ME	good-cool feat. すわひでお	[23.4pts.]

全振り動く首位の王座!  
ふたたび「ヒマワリ」逆転!

1st

ヒマワリ

RIYU from BeForU

長らくの連続首位記録を破られたものの、先月首位を奪還した「月光蝶」。だが今月はメジャーデビューを応援する声と票に支えられ、またしても「ヒマワリ」が首位へ! この2曲とともに浮沈を繰り返す「CaptivAte~薔き~」も含め、今後の首位はもはや予想不可能!?

### 投票者の声

小坂りゆさんの歌声に惹かれました。(埼玉県 Bis君) / やっぱりこの曲だ! (青森県 羽清アユカさん) / りゆさんの歌、サイコー! (大阪府 TRANCER君) / 祝、再び一位!! (岩手県 djカイリ君)

## フェイバリットナンバーズ& キャラクターズ投票募集中!

ゲーム内でのみならず、あらゆるメディア展開の影響でそのランキングも常に揺れ動く! 白熱の「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」に、ぜひ投票をお願いします。

今月は「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズⅡDX」、「フェイバリットナンバーズGD」の両方で大きな波乱が見られました! 「EDEN」と「ヒマワリ」は1位のみならず、2位や3位にこの曲を選ぶ人が多く、層を問わず広く愛されていることが今回の首位獲得につながっています。新たな連続首位をこの人気で維持できるのか、すべては皆さんの投票次第です!

投票は本誌のアンケートハガキの「自由欄」で行ってください。1回の投票で、3部門それぞれの1位~3位を選んで

投票できます。その曲やキャラを選んだ理由など、応援コメントも書き添えてもらえると嬉しいです! 投票者には、BEMANI ファン感謝のプレゼント特別抽選枠をご用意して投票をお待ちしています!

今回は145ページのイベントに登場した6名のサイレントが入った激レアハビスカポスターをプレゼント!



# ヒマワリ

第12回 Des-ROW

そういえば村井さんに、「来月お願いします」て言われたような。やっぱー忘れてたぜ、っていうか実はちょっと最近あんまり日本に居たり居なかったり……。そうだ、ここで知らない人に自己紹介、ほくちんもしくはおれさまは、ピーマンシリーズで曲を作ったりまたそろえたりします、通称または自称Des-ROW (呼び方は何でもOK) です。特技は、常にうそ臭い笑顔を欠かさずとどんな人にもフレンドリーに装うことです (みんなも頑張ればきっとできるぜ!!!)。

そんなこんなで、自分のWEBサイトもちゃんと更新できてないのになんて感じなんだけど、しょうこりもなく今成田からロンドン・ヒースロー空港行きの飛行機の中でこれ書いてます。おっと機長からのアナウンスだ。「本日は非常に西風が強く、到着は約1時間半前後遅れ、フライト時間は13時間を予定しております (適当な日本語訳)」。うっす〜おーう (嘘) ただでさえ長いのもっと延びるのがよ〜!! って関係なかったな。そういう訳でじっくり書くこと

ができるみたいだな、うへうへ。

さあ何について書こうかなって考えてたんだけど、おれもずいぶん長い間このピーマンシリーズにかかわってきたなって最近思うんだぜ、来年は記念すべきピーマン5 (鍵) が始まってから10年を迎えるんだぜ。個人的に非常に感慨深いものがあるな、最初からかかわってきたわけでは無いんだが、自分的には6年くらいって感じかな。そのあいだいろいろことがあったが、まあここではあえてそれには触れないでおくことにするぜ、面倒クセーから。そんなこんなを思い出しながら、もう3本の赤のワインを飲んじゃっていい気分になっちゃったりしてるんだけど、思い返せば後先考えずに突っ走ってきたような、ガンガンと曲をよく作ってきたな〜。思い出深いのはやっぱcobalt、大見解、あとレトロスペクト路 (知らない人は調べたり聴いたりしてくれるとうれしいな)、まあほかの曲もそうなんだけど時代のエネルギーを持ってるっていうか聴けばそのころの情景が思い浮

かぶんだな。だからこれからも人生気合と牙チン子、そしてがつり気持ちを含めて自分の分身のような曲たちを作っていくぜ! 間違い無く。そして聴いたり遊んでくれたみんなはそこでいろんなことを感じたり想い出作ったりして、広がっていくと思うと幸せなことだな。

そんなわけで、何であんまり日本に居ないかということは今は秘密、また後でのお楽しみだ。じっくり書いてこの内容かとお叱りの読者のみなさんも、いつものように無い様 (内容) 無くてごめんね。うへへ&てへへ。で、これからよろよろ!!

あっそうだ、次は優しくってルックス抜群のYUEIへ頼んじゃおうかなって!



次回は YUEI さんが登場!



寒い冬が熱くなる!

# 『DanceDanceRevolution SuperNOVA』 最後の隠し曲解禁!!

## ついに出現! 隠し曲「Fascination ~eternal love mix~」

日夜世界中と競い合っている人も多い中、家庭用『DDR SuperNOVA』発売1カ月前を記念して、ついに最後の隠し曲が解禁されたぞ。その名も「Fascination ~eternal love mix~」。曲名から分かるように、エクストラステージで選曲可能な「Fascination MAXX」をU1-ASAMI氏がリプロデュースという形で制作された楽曲なのだ。

エクストラステージについて簡単に説明しておくと、これは最終ステージで難易度EXPERTまたはCHALLENGEを選択し、判定AAを取ることで

出現するステージのこと。モードによって楽曲が違い、「Fascination MAXX」はDIFFICULTかALL MUSICで選曲することができる。現在はその条件で「Fascination ~eternal love mix~」を選曲できるようになっているのだ。

楽曲は激しく譜面は難しく、そしてエクストラステージということで、もはや恒例となった強制リバースオプション&スピード×1.5でのプレイとなる。出現させること自体が難しいエクストラステージだが、ぜひ足に自信のあるプレイヤー

はクリア目指して頑張ってもらいたい。今回は曲を制作された2MBことU1-ASAMI氏にコメントをいただいたので、そちらもじっくりご覧あれ!



### 「Fascination MAXX」と レーダーチャートと比較してみよう!

まずは左の2点の写真をチェック。比較してみると、「Fascination MAXX」よりレーダーチャートの振り幅は小さいものの、一見しただけでもその難しさが分かっていただけるのではないだろうか。

## Message from U1-ASAMI

「Fascination ~eternal love mix~」の制作経緯を教えてくださいませんか?

アーケードの『DDR』の復活に、これまでのすべてのエッセンスを盛り込みたいというNAOKIの強い要望がありました。今回の復活で2MBの名義も『DDR』の一角として指名で要望してくれて、入れさせていただくことになりました。

NAOKI氏の「Fascination MAXX」をどのように意識しましたか?

NAOKIの曲を自分の中で消化して、NAOKIへ、そしてプレイヤーへ、何を伝えたいかを意識して作りました。譜面は「Fascination」の完成前に作ったのですが、作り手もオリジナルがあれば難しくなるとは思わなかったみたいです。



元になっているNAOKI氏の「Fascination MAXX」も驚愕だったが、こちらはさらにすごいことになっているぞ。

この曲が2MB名義なのは?

NAOKIのボス曲をリプロデュースするときはいつも2MBという名義を使っています。9年前に家庭用『DDR』のディレクターが名付けてくれたもので、家庭用チームのプライドという意味も込めています。U1-ASAMIは作曲者として全般的に使っています。普通『DDR』に求められるような曲調のときは総じてこれです。2MBを最初構想したとき、『DDR』で光り輝くNAOKIに、自分も光で対抗するのではなく、漆黒の間を作ろうと思いました。その方がそれぞれがお互いを際立たせるようになりますよね。それ以来、2MBを冠にするときは、『DDR』に求められる明るさではなく、NAOKIへのリスペクト、家庭用チームのプライド、込み上げるネガティブな感情を曲の原動力にして曲を構築していくようになったんです。

PROFILE  
U1-ASAMI  
(2MB)



本作ではほかに「Flow」を制作している。いただいたコメントを読んだ後に楽曲を聞き比べれば、その違いも分かるはずだ。



『DDR』シリーズには初期から参加しており、家庭用をメインに活動していたコンポーザー。本作からアーケードに本格参入。本人はお茶目な一面を持ちつつも、サングラスが似合うナイスガイでファンからの支持も高い。



発売直前!

# 家庭用「DanceDanceRevolution SuperNOVA」情報!!

アーケード版も最後の隠し曲が解禁され熱く燃えているが、家庭用だって負けていません! 2007年1月25日にいよいよ発売される家庭用の情報をお届けするぞ!

## キミはなれるか? “ステラマスター” 家庭用オリジナルモード「ステラマスターモード」に迫る!

家庭用『DDR SuperNOVA』の最大の特徴ともいえる「ステラマスターモード」。ここではこのモードについてじっくり紹介していくぞ。

「ステラマスターモード」は、前作の「ダンスマスターモード」がよりパワーアップしたもので、各“ステラジョイント”に用意されているさまざまなミッションをクリアし、ステラマスターを目指していくモードなのだ。

このモードでの大まかな流れは右に順を追って紹介しているので、前作のダンスマスターモードを知らないキミでも大丈夫。もちろん知っているキミは今からパッチリ鍛えておこう。最初から選択可能な四つのステラジョイントの簡単な紹介も下に掲載しているぞ。さあ、キミもステラマスター目指してレッツトライ!

### 最初から選べる四つのステラジョイント

#### TUTORIAL POPCORN

『DDR』を初めてプレイする人はここで練習しよう。焦らず基本を覚えることが大事だ。

比較的テンポが遅めで、明るく踊りやすい曲が集まっている。TUTORIALが終わったらここへ。

#### GROW

聞き覚えのある有名楽曲などで構成されている。キミの知っている曲は何曲あるかな?

#### UGUISU

日本語の楽曲で構成されている。これだけでもどんな楽曲が入っているのか想像できる人もいるかな?

### 「DanceDanceRevolution SuperNOVA」

対応機種 : PlayStation 2  
発売日 : 2006年1月25日発売予定  
価格 : 7,329円(税込)

### ステラマスターモードの流れ

#### 遊びたいステラジョイントを選ぼう



最初は四つの中から遊びたいステラジョイントを選ぼう。ゲームを進めていくと、ステラジョイントはどんどん増えていくぞ。初プレイの人は「TUTORIAL」がオススメ。

#### ステラジョイントでミッションをこなそう!



各ステラジョイントに行くと、写真のようにミッションがいくつも用意されている。これらをどんどんクリアしていこう。いきなりクリアできなくても諦めずに何度もチャレンジ!

#### ミッションクリアでチャレンジに挑戦!



用意されているミッションをクリアしていくと「チャレンジ」に挑戦できるようになり、この「チャレンジ」をクリアするとVIPカードが獲得できるのだ。

#### VIPカードを獲得して ステラジョイントに輪を付けよう!

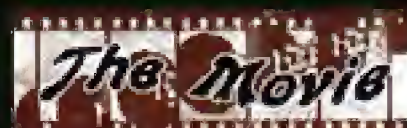


VIPカードを獲得すると、獲得したステラジョイントに輪が付く。こうやってすべてのステラジョイントに輪を付けていき、ステラマスターを目指そう!

### 家庭用に収録されるコースを1コース紹介!

家庭用では、アーケード版と違い「ノンストップモード」、「チャレンジモード」といった概念が無く、「アドバンスモード」の中に「コース」モードが存在するのだ。

コースの流れを説明すると、スタイル選択で「SINGLE」、「VERSUS」、「DOUBLE」のいずれかを選択し、ダンスメーターの種類を「NORMAL」、「CHALLENGE」の中から選択。そしてプレイしたいコースを選択してプレイ開始となる。コースには、オプション選択可能なコースと不可能なコースがあり、こちらもやりこたえ十分だ。そこで今回は、オプション設定可能なコースを1コースご紹介。アーケード版ではノンストップモードに収録されていたコースだ。この家庭用を使って自宅で練習して、ゲーセンへレッツゴーだ!



### コース名:The Movie

	曲名	アーティスト	シングル	ダブル	難度
	murmur twins	yu_tokiwa.djw	2	2	BASIC
	Baby's Tears (スカイガールズ オープニングテーマ)	小坂りゆ	3	3	BASIC
	Xepher	Tatsh	5	5	BASIC
	PEACE(^.^)v	BeForU	5	5	DIFFICULT



KONAMI OFFICIAL

# BEMANI トップランカー決定戦

## Archive

「BEMANI トップランカー決定戦」のトップランカーと出場者にスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を追求していく当コーナー。今月はY.S-Y氏を講師に迎えHI-SPEEDについて語ってもらった。さらに後半では、1048氏が語る“Scripted Connection⇒”(ANOTHER)、2タイトル決勝大会出場者710BO-YA(くりのこF4)氏のインタビューを掲載!

### オプションとオジャマの組み合わせを研究! 理想の速度がココにある!

プレイヤーだれもが一度は通る道……、それはスピードの選択。今回は選択肢豊富なHI-SPEEDオプションについて説明しよう。

Text: 赤男

#### お役立ち

### 速度早見表

右の表が実測値だ。これにBPMを掛け合わせたものがポップ君の落ちてくるスピードとなる。今まで自分にしっくりくるオプションやオジャマを選べていなかった人は、この表を見ながら計算して選んでみよう。



これが最高速度倍率の12倍速。次のポップ君が画面上に見えない程の速さになる。

#### 実速早見表

オジャマ オプション	強制 LOW-SPEED	強制ハーフ スピード	なし	HI-SPEED (×2)	HI-SPEED (×4)
HI-SPEED OFF	0.66	1	1	2	4
HI-SPEED × 2	0.83	0.83	1.66	3.32	6.64
HI-SPEED × 3	0.83	1.25	2.5	5	10
HI-SPEED × 4	0.83	1.66	3.33	6.66	12
HI-SPEED × 5	0.83	2.08	4.17	8.33	12
HI-SPEED × 6	0.83	2.5	5	10	12

### 低速 BPM 60~100

非常にBPMが遅いため、オプションを合わせにくい速度。状況によってはSUDDENやオジャマを使って対応する方がいい場合もある。

ゆったりしたリズムの曲では、しばしばオプションの上限速度では遅く感じることもある。そこでオジャマを使ったスピード調整をオススメしたい。この速度はいろいろなオプションの組み合わせができるので、自分に合ったオプション選びを試してみることが重要だ。

#### オススメスピード

HI-SPEED × 4

HI-SPEED × 6

×

オジャマ HI-SPEED × 2



オジャマの使い方次第では、遅い曲でもポップ君同士の間隔がこの程度まで広がる。

### 中速 BPM 150~160

中難度の曲に多いBPM。スコアを出すためには、自分が見える限界より少し早めのHI-SPEEDオプションを選択するのがコツだ。

ノート数が最大の焦点。少ない曲は無理にHI-SPEED × 5を選ばなくてもいい(もちろん慣れているに越したことは無い)。ノート数が多い曲の場合は、間隔を少しでも空けて見やすくしたい。HI-SPEED × 5やオジャマ HI-SPEED × 4を使って間隔を空け、まず譜面を理解しよう。

#### オススメスピード

HI-SPEED × 5

BPM150~160では、迷うことなくHI-SPEED × 5を選ぼう。最初のうちは早くてタイミングが合わないかもしれないが、この速度に慣れれば点数が一気に上昇するぞ。どうしても早いという人はオジャマのHI-SPEED × 4を使おう。



LV42クラスの曲では、スピードを上げて見やすくしないと難易度が上がってしまう。

### 中速 BPM 170~180

HI-SPEED × 4じゃ遅いし、オジャマ HI-SPEED × 4じゃ早い。いやいや適正速度ですよ。いろいろな意見が出るBPM。譜面の種類によって使い分けよう。

一部の超密度譜面でない限り、HI-SPEED × 4で幅広く対応できる。このBPM帯の曲には、階段や同時押し、螺旋階段など、さまざまな譜面がある。ある程度自分の見切れるスピードに押さえておかないと、反応が遅れた際に大きな失敗の引き金になりかねない。

#### オススメスピード

HI-SPEED × 4 (or × 5)

HI-SPEED × 4がオススメ。ほかでは遅過ぎたり早過ぎたりして、自分の腕を大きく下回る点数を出してしまいがち。ただし、“プログレッシブパロック”(EX)など、一部に大量のポップ君が詰まった小節がある曲では、HI-SPEED × 5が良い。



HI-SPEED × 4でもかなり詰まっている譜面。適正スピードでも遅く感じることもある。

### 高速 BPM 270~290

このBPMの曲数自体は少ないが、対応できるスピードのバリエーションが少なく、やりにくい。一つ変えただけで大きく変わるので調節が難しい。

オジャマ HI-SPEED × 2でほとんど対応できるが、若干遅く感じるようであればHI-SPEED × 5に強制ハーフスピードなどを合わせて調整しよう。基本的に階段譜面曲が多いが、同時押し譜面を階段譜面と同じスピードにしてしまうと、体感スピードがかなり上がってしまうぞ。

#### オススメスピード

オジャマ HI-SPEED × 2

BPM300以下の曲では、オジャマ HI-SPEED × 2が一番見やすい。ただし“セツブン”(EX)のような同時押し系譜面では、オプションのHI-SPEED × 2でないと速く感じてしまうと思われる。曲を選択するときには注意しよう。



オジャマ HI-SPEED × 2ではもの足りないという人は、HI-SPEED × 3を使ってみるのもオススメ。



Y.S-Yに聞く

# BPMごとのオプション選び

今回はトップランカー選手権上位に入賞し、さらにポップンミュージックシリーズのインターネットランキングでも上位に君臨しているY.S-YにBPMごとのオ

プション選びやリズム押し、目押しの使い分けを教えてもらった。BPMに対応しきれなくて点数が取れていなかった人はこれを見てさらにスコア伸ばそう。

Text: Y.S-Y

講師: Y.S-Y



中速

BPM 160

“ダークオペラ”(EX)

Y.Sの使用オプション

HI-SPEED × 5

Y.Sはドコを見ている?



画面中央

同時押し譜面のBPM160にHI-SPEED×5は若干速く感じるため、Y.Sは画面中央辺を見つつリズム押しをしている。

譜面を読んでたたけ

このBPMとHI-SPEED×5の組み合わせは、自分にとってリズム押し、目押し共にやりやすい、ちょうど良いスピードです。“ダークオペラ”の場合は、リズムが一定なので、目線を画面の中央辺りに置いてたたいています。

この譜面は手のひらでのごり押しを中心に使っていますが、同時押しも多いので、そこは指で弾くようにたたいています。ポイントは、リズムに乗りながらしっかり譜面を読んでたたくことです。

同時押しは特に集中してください。ここでGOODでたたき続けるリズムになってしまうと、スコアに大きく影響します。その場合は、自分が早めにたたいているのか遅目にたたいているのかを考えて、一度だけリズムを崩して直すといいでしょう。

MIRRORもプレイしやすいです。正規譜面でやって「MIRRORにしても楽にはならないだろう」と思っても、必ず一度は試してみてください。

リズム押しと目押し

Text: 赤男

多くのプレイヤーは、目押しかリズム押しのどちらかをしている。1小節当たりのノート数が増えてきた新しい曲では、オプションの高速化に伴いリズム押し派が増えてきたようだ。一方、目押しはライン際をしっかりと見るため安定感があるが、ノート数が多い曲にはあまり向かない。譜面によって使い分けよう。



リズム押し

一定のリズムをキープして、画面上部を見ながらたたき押し方。

目押し

ポップ君が判定ラインに重なった瞬間に、反応してたたき押し方。

低速

BPM 74

“アジアンコンチェルト”(EX)

Y.Sの使用オプション

SUDDEN

×

HI-SPEED × 4

Y.Sはドコを見ている?



判定ライン

SUDDENを付けた状態でプレイするため、ポップ君が現れ始めるところを見て押そうとすると反応が遅れてしまい、GOODやBADの量産につながりやすい。体感的にスピードは上がっているが、ライン際を見つつ、ポップ君を一つひとつしっかりとたたいてくのがこの曲には有効なのだ。

判定ラインを見ながら押せ!

BPMが極めて遅い場合はHI-SPEED×6でもまだ遅いので、この曲ではHI-SPEED×4にSUDDENを付けています。こうすることで、体感スピードがHI-SPEED×6より速くなります。曲が静かでとてもゆったりしているので、リズム押しはオススメできません。判定ラインをしっかりと見て、目押しでたたいてください。

「チャレンジモード」か、「超チャレンジモード」でしか使えませんが、HI-SPEED×2の最初から最後までオジャマに、オプションでHI-SPEED×4を付けるのもオススメです。

階段がとても多いので、手を固定させた指押しがオススメです。また、階段が苦手な人はRANDOMを付けてください。その場合は手のひらでたたき、ごり押しがオススメです。RANDOMを付けると序盤の6個押し2回×2セットだけはとても難しくなりますが、階段中心のため、中盤～後半がばらけてとてもたたきやすくなります。

BPM変化

BPMが変化する曲では、オプションを最高速に合わせるか最低速に合わせるしかない。Y.Sにその二つの対応方法を教えてもらった。

“DDR”(EX)

Y.Sの使用オプション

HI-SPEED × 6

HI-SPEED×6がオススメとはいっても、最後のBPM333地帯は譜面を目で追うことができません。HI-SPEED×3なら見えるので、これが一般的なオススメです。自分は暗譜しているのでBPM333地帯は完全にリズム押しです。そうすると、BPM333地帯以外を目押ししやすくなります。

“コサック”(H)

Y.Sの使用オプション

HI-SPEED × 4

BPM変化の激しい曲です。初プレイ時は、目押しを使ってもリズム押しを使っても引っ掛かります。どこでどのくらいBPMが変わるのかわえなければならぬので、やり込むほどスコアが上がります。自分は低速では目押し、縦連打も多いのでほかはリズム押しと分けてたたいています。

Y.Sはドコを見ている?



画面中央  
“DDR”

判定ライン  
“コサック”

BPM変化系の一番難しいところは、低速部分。普段から自分の慣れた速度でプレイしていると、強制的にそれより遅いスピードでたたかされるため、結果的に失敗しやすい。Y.S-Yは、判定ラインをしっかりと見て急激なBPMの変化に対応しているのだ。

撮影協力: ゲームオスロー立川



1048が語る、beatmaniaIIDX

# "Scripted Connection⇒"(ANOTHER)の魅力

前回の1048(トシヤ)インタビューで、彼のオススメ楽曲として上がった“Scripted Connection⇒”(ANOTHER)。その魅力や攻略法の数々を1048本人に語ってもらった。特に中～上級者にとって学ぶべき要素が非常に多いので、熟読してぜひとも実践していただきたい。

## “Scripted Connection⇒”

『IIDX 12 HAPPYSKY』から収録されたTECHNO系楽曲。NORMAL、HYPER、ANOTHERで楽曲内容が違い、3曲を続けて聴くことで1曲になるという試みがなされている。

## やりがいのあるポイントは？

——この楽曲の好きな要素とは？

1048 前回のインタビューでも語りましたが、曲自体が好きなのはもちろん、さまざまな要素が詰め込まれた譜面である、というのも大きいですね。練習になる部分がとにかく多い。

——レベル的にこの曲はどの辺に相当しますか？

1048 段位認定の10段の一曲目に使われていることもありますし、中～上級者向けですね。中級者の方は、まずクリアを目指す。ハードクリアができれば上級者でしょう。ランダム&ハードを安定してクリアできるならかなりのレベルと言っていると思います。攻略要素が多く、自分で課題を設定して練習できる点は本当に名曲だと思いますね。

——練習になる具体的なポイントは何でしょうか。

1048 何よりも、全体的に満遍なくオブジェが配置されており、休む暇が全く無いという点ですね。ランダムが前提となりますが、全体的に詰まっているという特性上、押しにくい箇所、いわゆるハズレ配置が必ず登場してしまう。裏を返せば、押しにくい配置に素早く対応するための練習になる。

——難所をピックアップするならどこでしょう？

1048 左右対称地帯と縦連打地帯(下記参照)ですね。ランダムでプレイした際、この二つは指配置の固定と崩しの切り替え、その判断の練習にもなります。中級者の方は指配置を無理に固定しやすいのですが、高難度譜面ともなると固定ではどうしても押しにくいパターンが出てくる。しかし、実は指配置を崩すことで簡単にたたけるようになることも多い。これらの判断が瞬時にできるようになると、より上級者へと近付けるのではないかと。

## ランダム時の譜面予測



正規で対応したオブジェを覚えておけば、直前の配置から次の譜面を割り出せる。まず、55小節目の縦連打は正規だと5と7。53小節目の交互連打も5と7なので、ランダム時の縦連打には53小節目の交互連打と同じオブジェが登場することが分かるのだ。

## 好きこそものの上手なれ

——“Scripted Connection⇒”(ANOTHER)を気に入った経緯はどういったものなのでしょうか？

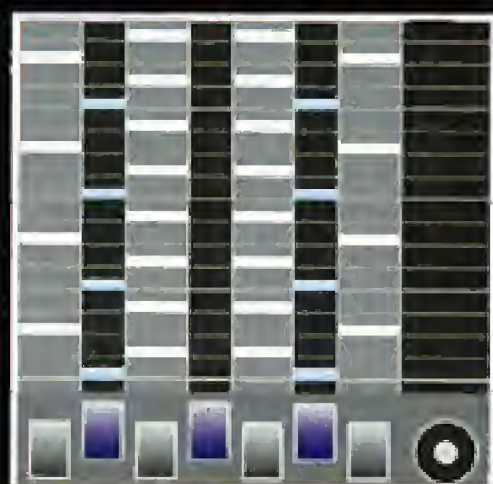
1048 この楽曲って、NORMAL、HYPER、ANOTHERで曲自体が違うんです。隠しが解禁されるまではANOTHERが無かったのであまりプレイしなかったんですが、解禁されたANOTHERはフレーズの盛り上がり方など楽曲が自分好みで、しかも盛り上がりながら自分の好きな譜面パターンである二重階段に突入する、という点に惹かれましたね。あとはやればやるほど好きになった、みたいな感じです。

——1日に何回くらいこの楽曲をプレイしていたのでしょうか？

1048 連打を練習してた当時は5～6回はやったかな。一度プレイするたび、3曲目か4曲目に必ず選んでいたような気がします。「好きこそものの上手なれ」とも言いますし、譜面、もしくは曲が好きであるというのは、上達への重要な要素の一つだと思いますね。実力より少し上の譜面でもクリアしてやろう、という気持ちになるでしょう。

## 47～50小節目間の左右対称地帯

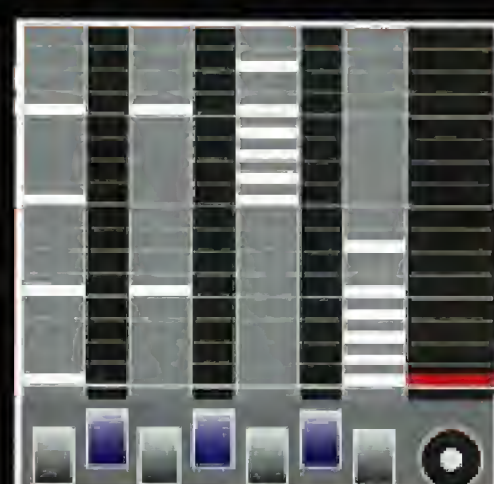
第1のポイントがここ。右の譜面を見ればわかる通り、2+6→3+5→1+7→3+5のパターンがループ(49小節目のみ違う)するため、リズムをそろえて左右の指を対称に動かす練習となる。なお、ランダムでは話が変わってくる。譜面が片側に偏りやすいので、素早く判断して押しやすい指配置に変えること。譜面のループを利用して47小節目で傾向をつかめば、以降は対応しやすいはず。



3+5を両親指でたたくと薬指が動かしにくいので、2+4を両中指、3+5を両人差し指、1+7を両薬指で取る形で対応するのが楽。両手を動かすタイミングを合わせる、という練習になるぞ。

## 55～62小節目間の縦連打地帯

正規、ランダムともにこの楽曲最大のポイントとなる縦連打地帯。さまざまなたたき方が存在するが、1048は最初の1+7を左手でたたき、続けて右手、左手、右手で取って最後の1+3+7を左手というように、完全に左右の交互でたたき、負荷分散をしている。左手から入るのは、最初の5を右手で取ることが主な理由とのこと。ランダム時は上記の譜面予測を使い、指配置を瞬時に決めよう。



1048が使っているのは左手～右手～左手と、一度たたきごとに手を変えていく特殊な縦連打法。片手で七つの鍵盤の位置を外さずにたたき練習が必要になるが、指の疲労を大きく緩和できるのだ。



# INTERVIEW with TOP RANKER

「pop'n music13カーニバル」&「GuitarFreaksV2」  
2部門決勝大会進出

**710BO-YA**  
(くりのこF4)

## 自分の限界に挑戦した 2タイトル出場

——大会を振り返ってみていかがですか？

710BO-YA ほかに出場プレイヤーの方々との交流を深めたり、コンポーザーやアーティストの方々とお話しできて、とても充実した大会でした。それにいろんなプレイヤーのプレイを間近で見られたのが刺激になりました。

——2タイトルで出場しようと思ったのはなぜでしょう？

710BO-YA 実はメインである『GFV2』に専念するため、『ポップン13』は辞退も考えていましたが、友人くりのこK4君に「せっかくエリア予選で優勝したんだから、決勝大会で俺の分まで頑張ってもらいたい！」と言われました。俺が出場していた東北エリア予選の日、同日行なわれていたアルカディア杯で残念ながら彼は優勝できなかったんです。それがきっかけで、決勝大会で自分の限界に挑戦しようと、2タイトルの出場を決意しました。

今回は2部門で決勝大会へ進んだ驚異のプレイヤー、710BO-YA(くりのこF4)(以下、710BO-YA)に迫る！

——出場決定後は、どちらに力を入れてプレイしましたか？

710BO-YA 『GFV2』:『ポップン13』=7:3と、やはりメインであるギターが中心でしたね。『ポップン13』ではLV40~の曲を中心に、『GFV2』では課題曲と高難度の曲を中心に練習していました。

——ところで、ポップンとギターでプレイヤーネームが違いますが、普段のプレイ時この名前ですか？

710BO-YA いえ、普段はFJTK(フジタカ)という名前でやっています。

——今回出場した2タイトルはどちらも名前が違いますが、それはどうしてでしょう？

710BO-YA ポップンのくりのこF4は、友人であるK4君(くりのこK4)の名前をパクりました(笑)。ギターの710BO-YA(納豆坊や)は昔の自分のあだ名です。ちなみに『GFV3』での名前はXAN\_GI\_F(ザンギエフ)です。

## スーパープレイを 目の当たりにして

——BEMANIシリーズを最初にプレイしたのはいつですか？

710BO-YA 『beatmania COMPLETEMIX』ですね。中2のころ、友だちがプレイしていたを見て面白そうだったので。

——その後、ほかのシリーズをプレイするきっかけになったのは？

710BO-YA ポップンシリーズは友だちに家庭用『ポップン2』を借りて面白かったので、ゲーセンでプレイを始めました。GFシリーズは、本格的に始めたのは『GF10th』です。当時仙台市のアーケード街にあるゲーセンで、「MODEL DD5」のEXTREME(BASE)をフルコンしていたGAPさんのスーパープレイを目の当たりにしたんです。それから仙台のゲーセンへ通うようになり、GAPさんと

## HOW ABOUT POP'N?

何事も基本が大事

——ポップンシリーズで好きな曲は？

710BO-YA 『ポップン2』の“アイドルガール”、『ポップン5』の“ハイテンション”が大好きでした。“アイドルガール”は家庭用で初めてプレイした曲で、歌声が好きですね。それにどちらもイントロが印象的で好きです。好きになる曲は大体イントロに惹かれる曲が多いです。

——独自の練習方法はあるのでしょうか？

710BO-YA 特にありませんが、いろんな曲をまんべんなくプレイすることですね。練習曲を挙げるとするなら、基本的な要素がいっぱい詰まっている“トランス”(H)をオススメします。



複数タイトルでの大会出場は特に難しい。基本をしっかりやっていくからこそ高度なプレイも可能になる。

## HOW ABOUT GF?

ポイントは、運指力と譜面読解力

——GFシリーズで好きな曲は？

710BO-YA “Funky sonic World”ですね。お世話になった練習曲は、“I'm a loser”、“WE ARE”です。“WE ARE”はベースもオススメですよ。2曲ともスーパーランダム(以下スパラン)でプレイすると練習になるんです。

——GFシリーズの練習方法は？

710BO-YA ポップンシリーズと同じくいろんな曲をまんべんなくプレイすることですね。その中で、スパランのオプションを使ってプレイすることもあります。もともと純粋なオルタネイト地帯をスパランを使ってプレイすることで、譜面がばらけて運指力と譜面読解力が鍛えられるからです。



右と左の手で別々の動きをすることを理解した上で、運指力と譜面読解力を鍛えることがポイントだ。

## PROFILE

トップランカー決定戦において、『ポップン13』、『GFV2』という操作系の全く違う2部門で決勝進出を果たしたプレイヤー。だが実はIIDXシリーズがメインでエリア予選にも出場するほどの腕前。

交流もするようになり、いろんなアドバイスをもらいました。彼がいたからこそ今の自分があるんだと思います。

——となると、普段プレイするシリーズはやはりポップンシリーズとGFシリーズですか？

710BO-YA ほかにシリーズも一通りプレイします。実はIIDXシリーズがメインで、エリア予選にも出場しました。

——では、3タイトル出場も狙っていたとか？

710BO-YA はい。前日に家庭用のIIDXをプレイし過ぎて睡眠時間があまりとれず、結果は残せませんでしたけど。

——最後に、複数タイトルに出場する上で、大事なことは？

710BO-YA やはり努力を惜しまないことですね。ですが、やみくもに練習しただけではあまり上達しないと思います。俺が音ゲーで早く上達するために心掛けているのは、音ゲーそれぞれの特徴を理解すること、苦手な曲や譜面だからこそ練習すること、楽しくプレイすることです。皆さんもこの三つを意識してプレイしてみてください。







難しくない!?

そんなこと  
ないよー。



## 難問を得意科目に! コツの一部を伝授!

問題が難しくて脳年齢が上がるばかり……とお悩みのあなた、「コツ」をつかんでいますか? 本作の問題はどれもコツが分かればスイスイ解けて、トレーニング効率も向上確実! 今回は難問を例に、コツの見つけ方を伝授します!

みんなで鍛える全脳トレーニング

■メーカー: バンダイナムコゲームス

■ジャンル: 脳トレーニングゲーム

■操作方法: タッチパネル

■発売日: 2006年12月中旬稼働(稼働中)

■使用基板: SYSTEM256

Text: カイゼルちくわ

©2006 NAMCO BANDAI Games Inc.

### 前頭葉



写真の矢印のように、まずゴール地点の真正面にある鏡から調整しよう。慣れれば非常に簡単!

### 「法則」を見付けよう!

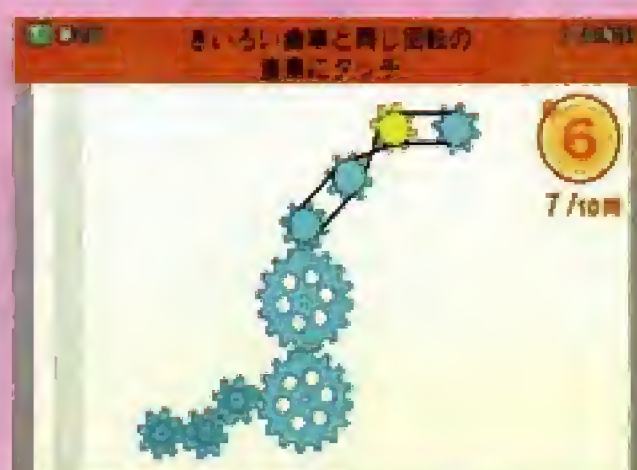
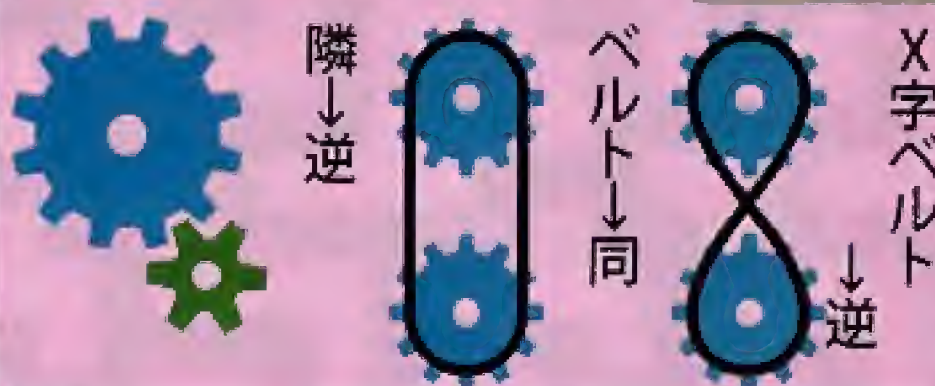
計算問題のように、前頭葉の問題はすべて一定の法則で成り立っている。まずはこの法則を見付けよう!

#### 反射レーザー

鏡の向きを変え、レーザーをゴール地点まで届けばいいのだが、鏡をやたらと回すのはNG。逆転の発想で、ゴール地点の方からスタート地点までの道筋を描いてみると……? 前頭葉の問題には、このように特定の解き方が存在することが多い。

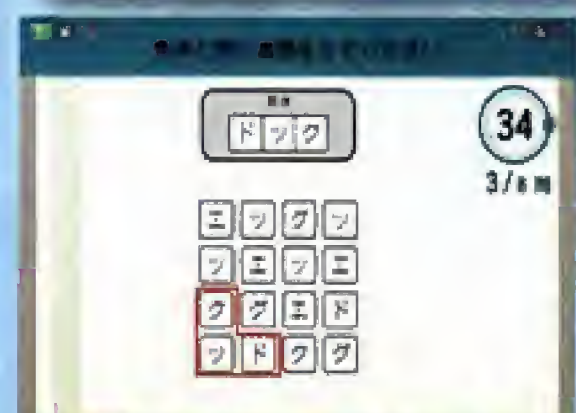
#### 回転歯車

黄色い歯車と同じ回転をする歯車を探すこの問題だが、いちいち歯車の回転方向を確認する時間は無い。隣り合う歯車がどのように回転するのか、下図の法則を頭に入れておき、迷うこと無く一気に答えてしまおう!



並び方は左の三種類のみ。普通に歯車が接している場合、同じ回転方向の歯車は一つおきで並ぶ。正解の歯車をすべてタッチした時点で次に進むので、正解かどうか疑わしい歯車はどんどん後回しにするのもポイントだ。

### 頭頂葉



隣に「ツ」がある「ト」は「ッ」に「ツ」がある「ト」は「ッ」



#### パイプ接続

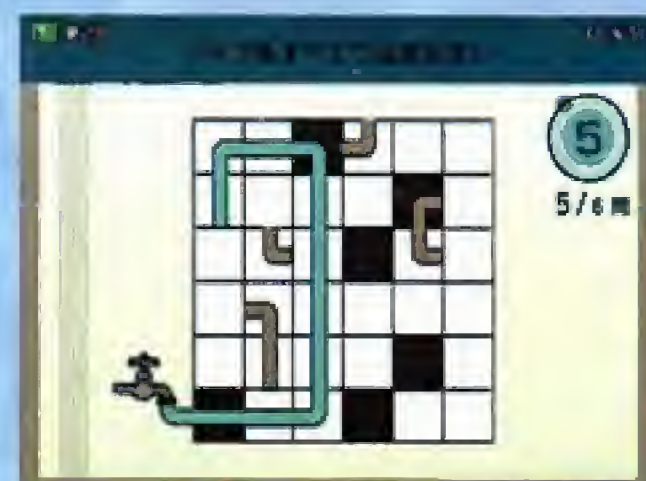
パネルの位置を入れ替えてパイプを一本につなげればクリアだが、動かせないパネルがあるのが厄介。パイプが「余る」ことはまずないので、まずは固定パネルを基点にした最短ルートを頭に描いてみよう。そのイメージに沿ってつなげ、余りは終点部分や途中に足せばいい。

### 見た目に惑わされるな!

頭頂葉の問題は見た目で惑わせ、そこから正解を見出す素質を試してくる。一つの見方に固執しないように!

#### 単語検索

頭頂葉問題の真髓が詰まっているのが、この問題。文字盤を指でたどり、見本の単語を完成させればいいだけなのだが、右から左、下から上、果てはUターンなど、複雑なたどり方をするものが多いので要注意だ。まず頭文字(あるいは最後の文字)から次の文字につながる部分を探し、それが複数あるならまた次の文字……と、消去法を取るのが確実。上下左右に文字を探す柔軟性が問われるぞ。



適当につなげると、手詰まりになりやすい。最短ルートを見付けて設計図を描こう!

### 側頭葉



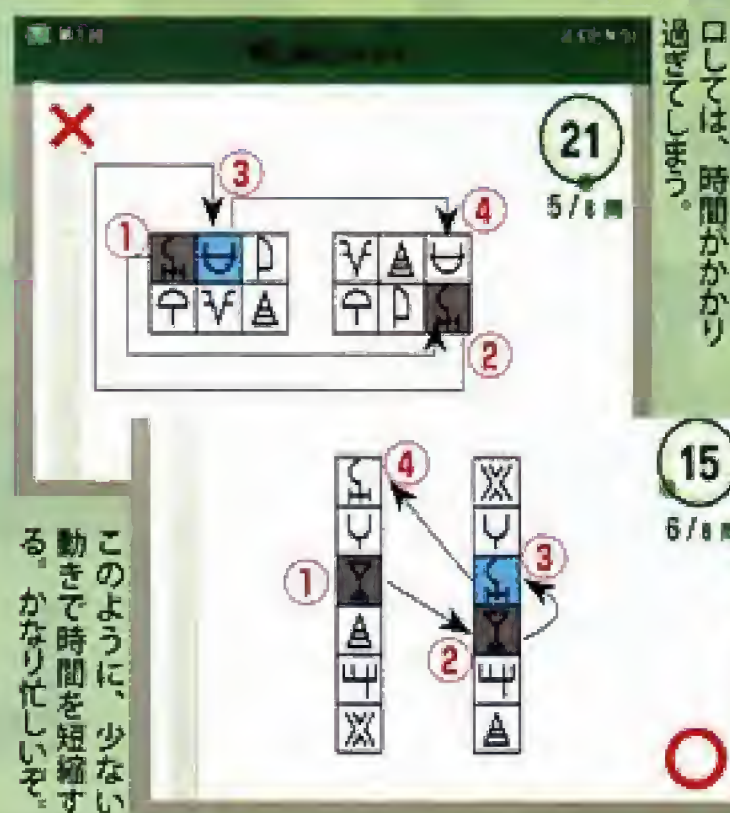
側頭葉問題の基礎中の基礎。答える時に焦ってミスタッチをしないように注意!

### 図形の認識が大事!

図形の形や向きなどを、早く正確に捉えるのが最大のコツ。そのためには、正攻法以外の方法も必要だぞ。

#### 回転図形

模様が隠された図形が左へ右へと回転し、その終点での向きを当てる問題。素直に図形全体の模様を覚えるよりは、顔などの模様の「底辺」や「頂点」になっている辺や角を見つけ、そこだけ目で追えば少ない労力で記憶ができ、答えも素早く選べる。



### ペアタッチ

左と右の図形群の中から、それぞれ同じ図形をタッチしてペアにしていく。図形の正確かつ早い認識力を問われる問題だが、意外とやりがちなのが左→右の順でペアを作ってから、また悠長に左の図形群に目をやってしまうこと。これは大きなタイムロスになるので、ペアができた時点でそのすぐ横にある図形をタッチし、そのペアを探しにかかろう。時間との勝負だ!

C.V.  
一挙公開!

本作でアシスタントキャラを演じる声優さんを、一気に全員紹介! かなえ・中原麻衣さん、御蔵リサ・堀江由衣さん、あさひ・白石涼子さん、メイ・今野宏美さん、多田浦咲・首口裕子さん、バーンズ・銀河万丈さん、すんだ・大河内雅子さん、あすき・吉倉万里さん、ラムネ・安西英美さん、マックス・池田千草さん。今月のプレゼントページを見る前に覚えると吉!



# 迷わばただけ! 太鼓最新作!!

冬の寒さが身にしみる昨今、皆ホットな作品に飢えてるって噂じゃない!? そんなあなたにお届けするのが『太鼓の達人』の最新作。太鼓乱打で冬將軍をとっちめろ!

# 9 太鼓の達人

太鼓の達人9

■メーカー：バンダイナムコゲームス

■ジャンル：お祭りパズルエディタゲーム

■操作方法：パチ×2

■発売日：2006年12月中旬(稼働中)

■使用基板：SYSTEM256

© 2000-2006 NAMCO BANDAI Games Inc.

© BANDAI・WIZ 2004

Text: カイゼルちくわ

## 新曲 & 新要素祭!

本作『9』の売りは、なんといってもドカンと増えた収録曲の数々と、かゆい所に手が届きまくりの各所の改良! 『太鼓の達人』が初体験でも安心の「あそびかた」モードの追加や、リザルト画面の変更など、細かな心遣いが満載なのだ!

成績発表で良、可、不可の数が表示されるなど、上級者にうれしい改良点も!

あつち	タイミウのうた	1曲目
213420点 ノリマクリ完成!	22760点 ノリマクリ完成!	
最大ツリボ数 45個	良 45 たれた率 98%	良 8 たれた率 87%

国民的人気作「アイドルマスター」にXbox 360版で追加された新曲が早くも登場! 新キャラクター、星井美希を含むアイドルたちが、魂ゲーの上昇とともにステージを盛り上げる!

GO MY WAY!!

192

ふつち 1曲目

42

カッ

ふつち 1曲目

ちきゅうはたまごっち?!

## ドンダーへの挑戦? 新モード追加!?



家庭用『七代目』の、ドンとカッが入れ替わる新モード「あべこべ」が本作でも登場。未知の太鼓感覚を体験せよ!!

あなたの心にヒット&ラン

## 収録曲は特選100曲!!

毎回洗練されていく収録曲も、ついに100に到達!! 最新のJ-POPやアニソンに加え、今話題の「やわらか戦車」や、セガの『アウトラン』から「MAGICAL SOUND SHOWER」など、世代を超えた名曲が大集合だ!

過去のシリーズから引き続き収録された曲				本作から収録された新曲			
ジャンル	タイトル	ジャンル	タイトル	ジャンル	タイトル	ジャンル	タイトル
J-POP	Butterfly	ナムコオリジナル	メカデス。	J-POP	抱いてセニョリータ	クラシック	きたさいたま 2000
	花		風雲! パチお先生		タイヨウのうた		十露盤 2000
	さくらんぼ		ケチャドン 2000		魔法のコトバ		サーフサイド・サティ
	超特急		さいたま 2000		Real voice		オーソレミオ (私の太陽)
	NO MORE CRY		恋文 2000		決意の朝に		ロシアの踊り「トレバーク」
	涙そうそう	クラシック	タベルナ 2000		A Perfect Sky	バラエティ	双頭の鷲の下に
	天体観測		白鳥の湖 ~ still a duckling ~		バイマイメロディー		恋のPecori ♡ Lesson
	TRAIN-TRAIN		トッカータとフーガとロック		Precious		やわらか戦車
	夏祭り		カルメン 組曲I番終曲		純情〜スンジョン〜		TAKIO'S SOHRAN 2
	前略、道の上より		天国と地獄 序曲		恋のつぼみ	アニメ	ちきゅうはたまごっち?!
ゲームミュージック	紅	バラエティ	行進曲「くるみ割り人形」から		チャンピオーネ		さくら (春)
	モンキー・マジック		マツケンサンバII		気分上々↑↑		めだかの兄妹
	スーパーマリオブラザーズ		ミッキーマウス・マーチ		桜		ユルユルでDE-O!
	ゼルダの伝説のテーマ	アニメ	もりのくまさん		フレンジャー		コイ♥クル
	DADDY MULK		いぬのおまわりさん		愛は勝つ		今が大好き
ナムコオリジナル	THE IDOLM@STER		アンパンマンのマーチ		マッピーメドレー		「笑うが勝ち!」でGO!
	魔法をかけて!		ドラえもん のうた		MAGICAL SOUND SHOWER		スパート!
	ソウルキャリバーII		ハゲしちゃう		URBAN TRAIL		Your World
	ドラゴンスピリットメドレー		にんげんっていいな		GO MY WAY!!		轟轟戦隊ボウケンジャー
	ドルアーガの塔メドレー		サザエさん一家		ソウルキャリバーIII		NEXT LEVEL
	もじびったんメドレー		ハム太郎ととこうた		ドラゴンセイバー		ハレ晴レユカイ
	KAGEKIYO		まかせて★スプラッシュ☆スター★		月下美人		BRAND NEW WORLD
	大打音		残酷な天使のテーゼ		経いざわめき		Dang Dang
	ワンダーモモーイ		タッチ		卓球 de 脱臼		Remember
	真・面電点晴		CHA-LA HEAD-CHA-LA				TONIGHT, TONIGHT, TONIGHT
	サタデー太鼓フィーバー						

解説太鼓で  
太鼓の達人

今回『9』で追加された新要素のうち、上の記事では触れていないが一つ気になるものが……。その名も「太鼓新聞」! プレイ終了後に毎回表示されるこの新聞には、「太鼓の達人」関連のニュースやヒミツ情報が入りこんでいるのだ。ランダムで表示されるその新聞の種類は、実に20種類とコンプリートできそうでできない絶妙な枚数! 君はすべて読破することができるか?





あなたの脳を楽しく活性化しましょう♪

# 脳開発研究所 クルクルラボ

© 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.  
Produced by Takashi Hamano

KONAMIから、今話題の脳活性化ゲームが登場だ。たくさんあるミニゲームをプレイしながら楽しく脳開発ライフをエンジョイしよう！

## 脳開発研究所クルクルラボ

■メーカー：KONAMI  
■ジャンル：オンライン脳開発ゲーム  
■操作方法：タッチパネル  
■発売日：稼働中(2006年12月)  
■使用基板：—



さまざまな角度から  
脳の潜在力を引き出します



多数のモードを利用して  
脳をバッチリ活性化

「クルクルラボ」は、タッチペンを使って多数のミニゲームをプレイしながら、脳を活性化させるゲームだ。各ミニゲームは脳の部位である「前頭葉」、「後頭葉」、「側頭葉 右」、「側頭葉 左」、「小脳」、「海馬」の活性化に効果があり、ゲームをプレイしていけば自然とその部位が使われていくという画期的なゲームなのだ。

こうしてさまざまな角度からキミの脳の潜在力を引き出すことで、脳が元気になっていくぞ。そのゲームの一部を下にご紹介！

キミの脳の活性化を促すモードは全部で3種類用意されている。「クルクル診断」で自分の脳を診断し、「トレーニング」で苦手な部分を克服、そして「オンライン対戦」で全国のプレイヤーと対戦して、どんどん脳を使っていこう。

現時点では24種類のゲームができるようになっており、今後もまだまだ増えていく予定なので飽きることなくプレイできるぞ。

## クルクル診断

6種類のゲームを1問ずつプレイしてキミの脳がどんなタイプなのかを診断してくれるモードだ。診断結果に応じて、いろいろなキャラがキミの分身として登場するぞ。キミはどんなキャラかな？



## キミの分身 クルクルメイツ

登場するキャラはクルクルメイツと呼ばれており、プレイ中の至るところで表示されるぞ。



## トレーニング

自分の好きな部位のゲームがプレイできるモードだ。苦手な部位のゲームを重点的にプレイして、少しずつ克服していけば、最終的には脳全体の活性化につながるぞ。

## オンライン対戦

店舗内はもちろん全国のプレイヤーと対戦できるモードだ。ここでキミの実力を存分に発揮しよう。ほかのプレイヤーと切磋琢磨すれば、脳の開発効率もグンとアップするぞ！



### 計画 前頭葉

計画のジャンルは主に前頭葉の開発に効果がある問題が出題されるぞ。写真はオモリを乗せて天秤を釣り合わせる問題だ。さあ何グラム？

お手本と同じ形にすることでクリアとなるドット打ちは、後頭葉に効果がある。見てすぐに同じ形を作ることができるかな？

### 視覚 後頭葉



### 運動 小脳

運動を司る小脳を活性化するゲームでは、「グラディウス」でおなじみビッグパイパーやザブが登場。この「ザブ撃破」では画面をタッチしてザブを倒せ！

## 監修の池谷祐二博士とは？



本ゲームを監修した人物で、現在東京大学で講師を務める博士。大脳生理学者であり、著書である「海馬」(ほぼ日ブックス、朝日出版社)、「進化した脳」(朝日出版社)はいずれもベストセラーを記録している。

## クルクルパークでほかのプレイヤーと交流しましょう

キミのクルクルメイツを使って、ほかのプレイヤーと交流することができるのだ。オマケ的な要素ではあるものの、全国のプレイヤーたちと「えてがみ」を交換できたり、キミの遊び心をくすぐる機能になっているぞ。これを使ってぜひ全国のプレイヤーと友達になっちゃおう！





# 闘劇魂 Vol.4

この冬期待の新作を徹底攻略!  
闘劇'07に向けてスタートダッシュを切れ!



貴重な映像が盛りだくさん



今回の付録DVDには、トッププレイヤーによる対戦映像や、新旧注目作の連続技集、新作のプロモーション映像など、ここでしか見られない貴重な映像が満載!

この冬の注目作『GGXX A CORE』、『メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B』、『アルカナハート』の3タイトルを巻頭大ボリュームで徹底攻略! いよいよ日程が発表された「闘劇'07」開催タイトルのキャラクターランキングも掲載! これを読んで闘劇に向けたスタートダッシュを切ろう!

価格: 本体 **1,280円** + 税

**絶賛発売中!!**

待望のフレームデータを完全網羅  
詳細なキャラ別攻略

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.37 『Virtua Fighter5』2冊目のムックでは最新バージョンのフレーム数値をいよいよ公開! フレームを頭にたたき込んでプレイすれば、君も「モラリスト」!

**Virtua Fighter 5**

**BlackBook**  
-Keep it MORAL-

価格: 本体 **1,619円** + 税

激戦を収録!



付録DVDには特別称号“天龍”保持者「ふ〜ど」をはじめ、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.38

2月中旬発売予定!



刮目して待て!

『旋光の輪舞SP』の設定資料集が登場! 曾我部氏とゲスト陣による描き下ろしイラストや、ED集、ボイスデータ、『SP』技フレームデータなどなど収録。ファン必見の内容になっている!



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.39



**GGXX A CORE ムック**  
**2007年2月発売予定**  
**ムック刊行ラッシュはまだまだ続く!?**

ARCADIA EXTRAの購入方法は206ページへ!

株式会社 エンターブレイン **e!**



# タイトー・LOVE・A賞 『タイトーメモリーズ2 下巻』タイトル当てクイズ正解発表!



ファミ通、ファミ通PS2、アルカディアの3誌が運動してお届けする夢の企画「タイトー・LOVE」。今回は、「タイトーメモリーズ2」上下巻セットがプレゼントされる、「タイトー・LOVE・A賞「タイトーメモリーズ2 下巻」タイトル当てクイズ」の正解を発表するぞ!

タイトーメモリーズ2 下巻  
 ■メーカー : タイトー  
 ■ジャンル : パラディゲーム集  
 ■標準価格 : 5040円  
 ■発売日 : 2007年3月発売予定  
 ■対応ハード : プレイステーション2

©TAITO CORP.1979-2006

タイトーの名作アーケードゲームを集めた『タイトーメモリーズ』シリーズ。2007年3月に発売が予定されている『タイトーメモリーズ2 下巻』に収録される25タイトルは左下の表の通り。ここでは、その中から5タイトルをピックアップして紹介しよう。

そして収録タイトルを当てる「タイトル当てクイズ」は、25タイトルの内3タイトルを当てた人100名にソフトが贈られる……のだが、三つすべてを正解した人は35名。そこで、二つ正解した人の中から抽選で65名にもソフトをプレゼント! 当選者はアルカディア3月号で発表するぞ。

## 収録されるのはこの25タイトル!

NO.	タイトル	NO.	タイトル	NO.	タイトル
2	フィールドゴール	44	メタルソルジャーアイザック2	68	ヴォルフフィード
13	フェニックス	46	陸海空-最前線-	71	ナイトストライカー
14	ボラリス	49	ハレーズコメット	73	バトルシャーク
28	グレートソードマン	52	オペレーションウルフ	74	ファイナルブロー
30	シーファイターボセイドン	56	フルスロットル	75	マスターオブウェポン
31	ジャイロダイン	60	チェイスH.Q.	76	メガブラスト
33	バギーチャレンジ	64	ブランプポップ	78	サンダーフォックス
37	女三四郎	66	レインボーアイランド・エクストラ	88	ウォーリアーブレード
				100	バブルシンフォニー

## チェイスH.Q.

逃走する犯人の車を追いかけるドライブアクションゲーム。体当たりや武器で逃走車両にダメージを与え、一定時間内に走行不能にすればクリアとなるぞ。ゲーム中では1ステージに3回「ターボ」が使用可能。これを使うと急激にスピードアップするぞ。ミスで犯人の車と離れてしまったときや、体当たりで一気にダメージを与えたいときなどに使用しよう。



ハイウェイを猛スピードで突っ走る、大迫力のカーチェイスが楽しめるぞ。

## ナイトストライカー

高速戦闘ホバー「インターグレイ」を操り、敵を撃ちながら進んでいく名作シューティングゲーム。



世界観やインターグレイのかっこよさなどから人気を博したシューティングゲーム。ファンからは「ナイス」と呼ばれた。

## オペレーションウルフ

各ステージに捕らわれている人質を助け出すために、単身適地に乗り込んでいくシューティングゲームだ。



ターゲットを合わせ、沸いて出てくる敵兵やヘリコプター、装甲車を撃ちまくって人質を救出せ! でも救護兵は撃っちゃダメよ。

## グレートソードマン

フェンシング、剣道といった「剣術」で戦うアクションゲーム。フェンシングでは3人、剣道では5人の対戦相手に打ち勝つと、命を賭けたステージへ進むことができるぞ。上・中・下段の攻撃ボタンを使い分け、相手に「剣(ソード)」をたたき込め!



相手の攻撃を誘い、空振りさせてから、そのスキに攻撃を決める。これが本作の基本パターンだ。フェンシングは5本先取で勝ち。

剣道では、5人の剣士と対戦。上段攻撃は「面」、中段攻撃は「胴」、下段攻撃は「脚」で、2本先取すると次の相手と戦うことになる。



## フェニックス

宇宙を舞台に、飛来するフェニックスの軍団を撃ち落とすシューティングゲーム。



フェニックスは翼を撃っても撃墜できない。本体を狙い撃て!





お待たせしました。イラコン発表です！

# トリガーハート エクステンション

## TRIGGERHEART EXTENSION

©2006,2007 株式会社 童-warashi-

長らくお待たせしました！ ついにイラストコンテスト&オリジナルトリガーハート発表！ その前に、今回はDC版で追加されたストーリーモードの画面写真を入手！ イラコン発表の前にお楽しみあれ！

### consumer

#### 限定版の特典とストーリーモード公開

先月お伝えしたDC版『トリガーハート エグゼリカ』特別限定版はサントラCDが付いてくる。ゲーム中のBGMを収めたこのサントラCDは限定版を買わなければ手に入れることができない。また、アーケード版ではストーリーについて語られることが少なかった本作だが、DC版ではストーリーモードが追加。さらに、エグゼリカたちのセリフは新たに録り直し、フルボイスでストーリーを盛り上げている。

今回紹介している画面写真は、DC版専用の横画面モードから。もちろんアーケード版同様の縦画面モードも搭載しているので、好きな方を選んで遊ぼう。



それぞれのシーンで会話が始まる。当然ながらクルエルティアやフェインティアも喋るので、臨場感抜群のストーリー展開を味わえるぞ。



今回紹介したのは、1面のストーリーシーンのもの。アーケードでは少なかったストーリーだが、DC版で全貌が見えてくるかもしれない。

### ちょっとイ話

ちまたでスク水スク水と言われる「エグゼリカ」ですが、『トリガーハート エグゼリカ』公式サイト立ち上げのとき、HiruneとGRAだけでは手が回らず、社内スタッフのMOGUPON（三十路）にwebサイトを手伝っていただきました。そして出来上がっ

#### エグゼリカを作った男たち ／Hirune

たトップページを見てみると、“-You can **squeeze** the trigger-”の文字が……。すてきな文字引っ掛けをしてくれた彼のセンスに脱帽しました。今となっては裏キャッチコピーとしていい働きをしたんじゃないかなと、個人的には思っています。



# イラストコンテスト

長らくお待たせしました。応募が多く、発表が1カ月遅れてしまいましたが、ついにイラストコンテストの発表です!

## 最優秀賞



(大阪府 YU☆3くん)  
◆決まっています。最優秀賞はほぼ満場一致、って感じですね。個人的な選出基準のひとつとして、自分(GRA)には描けない方向性、ってのがあったんですが(笑)、これはその典型です。(GRA)  
◆トリガーハートとして生まれた悩みや葛藤、そして地球の脅威に立ち向かおうとする二人の思いをうまく表現しており、テーマ性を感じます。(Hirune)  
◆他の方が割と「元気な」二人を描いている中、落ち着いた雰囲気が決めた手になったかと思えます。おめでとーございませう!(広瀬YMT)

## 優秀賞



(北海道 森野木立くん)  
◆よく血の色に例えられますが、見ていると不安になる夕日ですね。ダークな方のベクトルに描ってくださった絵としては一番でした。画面に吸い込まれそうなく、大胆なデフォルメも良いです。(GRA)  
◆ダイナミックな構図と動きのあるところ、そして遠方に見える敵機との対峙があり、とてもカッコイイです。(Hirune)  
◆夕日と敵機、いい取り合わせです。決戦といった雰囲気です。うね(何か)!(広瀬YMT)



(岐阜県 しゃぼん玉くん)  
◆わははは、僕もかなり昔、切り絵やりましたけど結構ハマるもんです。バツと見て来そうなのが実にいいです。こういう場で自立してるのが何より。(GRA)  
◆切り絵うんぬんよりもクルエルディアと書かず、クルネエと書いたところに果てしない愛を感じました。(Hirune)  
◆印刷になると分からないと思いますが、切り絵ですよ、切り絵! インパクト勝ちです。あとは「クルネエ」で追加点。妙になじむ呼び名でした。(広瀬YMT)

## GRA賞



(大阪府 Yuh.くん)  
◆敵メカ描いてくださったのはこの方だけでした。諸事情で本編敵メカはあまり労力を割けなかったのですが「心はいつもメカの人」の私としては、個人賞はこの方にぜひ。想像で補ってくれた下半身や、同封のコメントもありがとう。(GRA)

## HIRUNE賞



(東京都 ゲコゲさとるくん)  
◆目の付けどころが大変よろしいです! クル、フェイの足ユニットをあえて外さなかったところもポイント高いですよ!(Hirune)

## 佳作



(北海道 華南くん)  
◆ポーズが元気でいいです。設定を公式サイトにしか載せてないんですが、形の分りづらいアンカーユニットも描いてくださったのがどう。(GRA)  
◆難しいエグゼリカの装備を、独自の視点で描いてくれたところが評価ポイントです。苦勞が伝わって来ました。(Hirune)



(埼玉県 涼風くん)  
◆素直にかわいいです。ギャルゲーっぽいというか、直球で萌えっぽい。わははは(笑)。トレーの上、二人の表情も良いです。味のあるデフォルメキャラってのもなかなか描けないですよ。(GRA)  
◆フェイを描いてくれた人は少数でしたが、この絵はいいアレンジで目を引きました。伝票の位置が憎いですね。(Hirune)



# オリジナルトリガーハート

皆さんの独創性溢れるアイデアがイラストになったオリジナルトリガーハート。こちらもう一気に発表していきますよ!



(兵庫県 C.Rくん)

◆特徴 ヴィステニア: 追憶を意味する「Vista」を元に名付けられたトリガーハート。愛称は「ヴィス」。しかし、「ビス」と呼ぶと怒ります。性格はクール。

◆キャプション付きモノクロ設定画も送ってくださったんですが、実はそっちを載せたいくらいいい出来です。いろいろ書き込んであって見てると楽しい、というのは重要ですね、やっぱり。(GRA)

◆細かい設定が、とても読み応えありました。総合的に見て入選です。おめでとう! に、しても大きい……(乳)。(Hirune)

◆えー、王道オッケー! まんま水着風のは少なかったのですよ、これが、頭のセンサーがチャームポイントになってますね。(広報YMT)

## 優秀賞



(岐阜県 天舞 美羽さん)

◆OTHは原典に沿った方向と自分のフィールドに引き込む方向と大別して二つあると思うんですが、これは後者で一番でした。かわいいです。イラストへのフレイムもありがとう。あと僕は生き物好きなので、バンダにちょっと加えました(笑)。(GRA)

◆格闘型のトリガーハート代表で。すごい大きなイラストボードで送って来ていただきました。中華な雰囲気トリガーハートもイイですね。特に足のハートマークが、とてもかわいいです。(Hirune)

◆封筒の大きさを見たときに何事かと思いました。デフォルメの方もいいです。どういう経緯で、間違った中国文化をチルダが取り入れたのか不安になりましたが(笑)。(広報YMT)

## 最優秀賞



(愛知県 御影 道行くん)

◆特徴 (左)フレインディア: 攻撃力重視。性格は裏表無く、豪快かつ情熱的。(真ん中)エクスポーラ: 防衛を目的として開発された。母性での戦闘の最中に失明するも、新たな力に目覚めそのまま戦うことを決意。性格はクール。

(右)ランプライザー: 情報収集、伝達を目的に作られたが、偶然にも電気エネルギーを吸収し、攻撃能力を発現した。性格は陽気で楽天的。

◆イラストボードで三分、バツルな設定付きでイラスト送ってくださいました。これは気迫勝ちです。おめでとうございます!(GRA)

◆明確なビジョンを持つ性格付けや武装設定、そして想像した物を形にする意気込みを感じました。エグゼさんとクルさんが白と黒ですから、いろいろとカラーバリエーションが増えるのは見ていて楽しいですね。(Hirune)

◆ドリル(笑)。は重いという、やっぱり赤、青、黄は基本ですね。リカクルと並べると戦隊ごっこができそうです。(広報YMT)

## 佳作



(新潟県 佐倉 信士くん)

◆今回もかっこいいんですが、この方こそ数カ月ずっと観てますね、佐倉くんどうもありがとうございます! 同封してくれたネタ絵はヤバくて載せられませんが、どうもすみません(笑)。(GRA)

◆トリガーハートマキ(笑)がイイですね、勇者カテゴリーで王道キャラっぽいんです。トリガーハートだらけの大運動会もイイかも……。(Hirune)



## 童 特別賞



(東京都 海音・初日カー 51bくん)

◆特徴 アリエステア: 諷刺と狙撃に特化したトリガーハート。性格は無口で冷静だが、実はとても恥ずかしがり屋。

◆河童型トリガーハート! 普通、こういうキャラコンテストに、こういうモチーフは思いついてもやらないもんだと思いますが、そこをあえてやるのが素晴らしい。今後ともその方向性を貫き通していただきたいです。(広報YMT)

## イラストを終えて……

◆OTH、イラストコンテストに多数のご応募ありがとうございました。順位を選定していくことが本当に難しかったです。残念ながら選考から漏れてしまった方や、OTHヘテキスト文で設定を送ってくださった方、さまざまな熱意を拝見させていただきスタッフ一同感激しております。また機会があればやりたいですね。(Hirune)

◆正直コンテストが成立するか不安でした。ところが掲載しきれないほどのご応募で……。技術的に細かく指摘するといういろいろあるでしょうが、絵はまず本人が楽しんで描くことが一番です。見た人が楽しくなればさらに良し! 趣向を凝らしたゲームが多数稼動する中、題材にエグゼリカを選んでいただけたのがうれしいです。みんな、本当にどうもありがとう。(GRA)



ついに連載フィナーレ!

# THE IDOLM@STER

©窪岡俊之 ©2003 NAMCO BANDAI Games Inc.

イラスト:saxyun 芸能記者:田淵健康

本誌で紹介記事を掲載して早2年……ついに『アイドルマスター』連載も最終回を迎えます。今、アイドルたちは次なるステージへ!

## アイドルプロデュースは終わらない!

アーケード初のオンラインアイドル育成ゲームとして産声を上げた『アイドルマスター』。さまざまな紆余曲折を経て発売された本作は、これまでに無かった新感覚育成ゲームとして、一大ムーブメントを巻き起こしました(できごとは、右のアルカディアバージョンのミニ年表参照)!

これもこれも、開発者の皆さんの水面下の苦勞と、アイドルを支えてくださった全国のプロデューサーの愛情があったからこそ賜物です。さらなる拡大を続けていく『アイマス』ワールド、これからもみんなで支えていきましょう!

### アイドルマスター

- メーカー:バンダイナムコゲームス
- ジャンル:アイドルプロデュースゲーム
- 操作方法:タッチパネル
- 発売日:2005年7月下旬(稼働中)
- 使用基板:SYSTEM256

### アイドルマスター・ミニ年表

2005年1月	『アイドルマスター』ロケテスト開催。熱狂的大好評。
2005年7月	『アイドルマスター』正式稼働開始。超絶的大好評。
2005年8月	「ギンザドリル」もつとりと結成。オフビート感満載。
2005年10月	eb!より『アイドルマスターブラチナアルバム』発売。
2005年11月	季節イベント配信、流行の変動が起こるバージョンアップ。
2005年12月	P・トーナメント開催。'05年アルカディア読者大受賞。
2006年2月	埼玉・赤羽会館でシークレットライブ。大雪でした。
2006年3月	優良プロデューサー表彰月間開催。
2006年7月	1周年記念ライブ。Xbox 360への移植も決定!
2006年10月	アニメ化が決定! Xbox 360版の発売日も決定!
2007年へ	そして伝説へ……(予定)

贈る言葉は一つです!



GO TO NEXT PRODUCE!!

## アルカディア×ファミ通Xbox 360 合同企画

# WAITING ROOM 360



**やよい** た、大変ですっ! 今回で本誌の連載が終わってしまうらしいですよ。失業ですよおまんまの食い上げですよニートアイドルですよー。

**伊織** うっさいわね。そんなに慌てることないわよ。本誌連載が終わっても、アーケードではまだまだ現役稼働してるんだから。

**やよい** そ、そっか。でもでも、ここで安心せずに、さらなる事業拡大を狙っていくのいいと思います!

**伊織** あら? やよいにしては建設的な意見じゃない。確かに、現状に満足せずに、活躍の場を増やしていくのは大事ね。

**やよい** ですよねっ。

**伊織** 今までは『太鼓の達人』とシールプリント機の『花吹雪』に出演したけど……。やっぱり、活動の場を広げるにはアーケードゲームが好ましいわね。

**やよい** とりあえず手近なところですね、私たちが『鉄拳』シリーズに出てみるのはどうでしょうか。

**伊織** ぶっ! そ、そのどこが手近なのよっ! あんなびっくり人間オリンピックに出場したら、命がいくつあっても足りないわよっ。

**やよい** 真ちゃんなら大丈夫かもしれませんよ。

**伊織** ……本人には言っちゃ駄目よ、傷付くから。

アーケード版とは一味違ったイベントが盛り込まれたXbox 360版。特別オーディションにあたる“祭典オーディション”と、生まれ変わったメールイベントを堪能しよう!

ついに発売まであと1カ月と迫ったXbox 360版! 2007年1月25日から、新しい『アイマス』ワールドが走り出します。これまで、アーケードで培ってきたプロデューサー経験を、存分に活かしてくださいね!



**やよい** 今度放送が始まるアニメ版の『XENOGLOSSIA』にはロボットが出るみたいなので、765プロ全面協力でオンライン対戦通信ロボットゲームを作ってもらえるのでしょうか!

**伊織** ロボットもの?

**やよい** 『不機嫌戦士イオリ ツンデレの絆』というタイトルでいきましょうよっ!

**伊織** ちょ! どんなゲームになってんだが全然わっかんないわよ! ……やっぱり理想は『アイマス』続編

の発売よね。私たちは、ステージで歌ってる時が一番幸せだし。

**やよい** そうですね。続編、出てほしいですねっ。

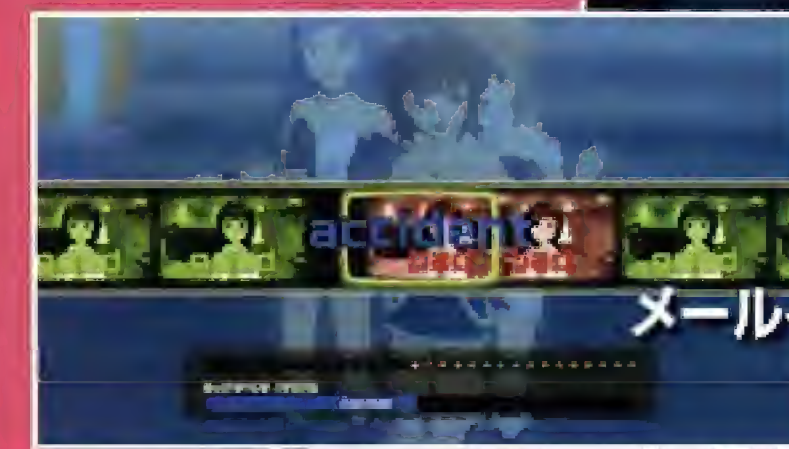
**伊織** まあ、私はアイドルをやらなくても一生遊んで暮らせるお金があるから、そんなに必死になることはないんだけどね。にひっ。

**やよい** そだ! 伊織ちゃんが私をお嫁さんにすれば、高槻家の財政難は解決するのわ!

**伊織** なにこの流れ!? (完)

## 大規模イベントあり!

年四回開催される“祭典”と呼ばれるビッグイベントに参加せよ!



## メールイベントもリニューアル!

Xbox 360版はイベントとして、アイドルからメールが届くのだ!

## Xbox 360 版新仕様 続々判明!

※画面は開発中のものです。 ©窪岡俊之 ©2003 2007 NBGI PROJECT IM@S

今月の新えられた人

稼働からの人気アイドルランキング

稼働からのトータルの人気ランキングは、1位 如月千早 2位 天海春香 3位 高槻やよい 4位 菊地真 5位 三浦あずさ 6位 萩原雪歩 7位 水瀬伊織 8位 秋月律子 9位 双海亜美/真美……となった。見事通算成績1位に輝いたのは、稼働当初から好成績を残し続けた如月千早! 続く2位、3位はほぼ僅差でのランキ



# プライズ ワンダーランド

## アイコンの見方



袋タイプ: 中身によって重心が異なるので、注意しよう。



ぬいぐるみ: 首などのくびれた箇所を狙い目。



箱タイプ: 側面の穴か、フタのすき間を狙おう。



吊り下げ箱タイプ: コンビニキャッチャー DXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。



吊り下げラベルタイプ: これもラベルを正面から挟むように。



吊り下げラベル長細型: 細めなので本体も狙える。割と簡単。

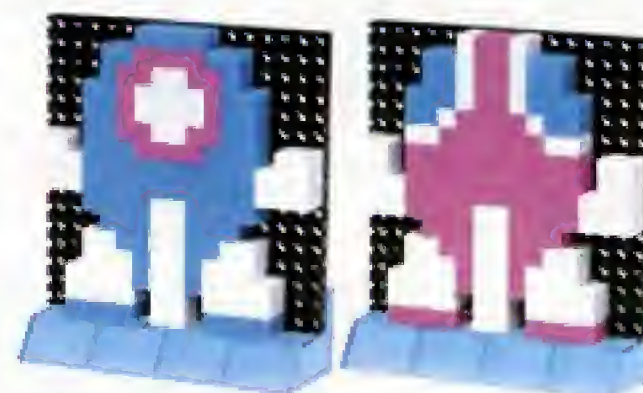
今月は2007年1月に登場するオススメプライズをドーンと紹介! 欲しいアイテムを確実にゲットできれば、今年のプライズ運は約束されたも同然!!



### 機動戦士ガンダムSEED DESTINY シチュエーションフィギュア

バンプレスト / 1月下旬登場 / 全2種

『DESTINY』のヒロイン、ルナマリアとミーアのお座りポーズを立体化。何とミーアは『連戦II』で披露された隠しコスチュームでの登場だ!



### キャッチ・ザ・ドッツ ツインビー

タイトー / 1月下旬登場 / 全2種

キャッチ・ザ・ドッツ第7弾は、往年の名作シューティング『ツインビー』! ツインビーとウインビー、それぞれのセットが用意されているぞ。



### ガンダムシリーズ カードビルダー オペレーター キーホルダー

バンプレスト / 1月上旬登場 / 全4種

『GCB』の隠しオペレーター、レイコとキャシーが、キュートなキーホルダーになったぞ。ゲームをプレイするときには、ぜひそばに置いておきたい!?



### 新世紀エヴァンゲリオン エクストラスクール水着フィギュア feat. ぽよん・ろっく

セガ / 登場中 / 全2種

冬の寒さもなんのその! 綾波とアスカのスク水フィギュアが登場だ。人気イラストレーター、ぽよん・ろっく氏の“ぶにぶに”した絵柄を忠実に再現した逸品だ。



### スーパーマリオブラザーズ ドットデザインマット

バンプレスト / 1月下旬登場 / 全5種

『スーパーマリオブラザーズ』のドットキャラクターを、40×40センチのマットにデザイン。複数のマットを組み合わせるのも面白い。



### パチスロ北斗の拳SE しゃべる! 究極掛け軸

セガ / 1月中旬登場 / 全3種

『パチスロ北斗の拳SE』の実機で流れる決めゼリフと掛け軸が、まさかのドッキング! 掛け軸に近づくとセンサーが反応し、ゼリフが流れるぞ。



### クイズマジックアカデミー フィギュアコレクション Vol.4

KONAMI / 登場中 / 全3種

待望の『QMA』フィギュアシリーズ第4弾には、全国大会の進行を務めるミランダ先生が登場! ルキアとアロエの白い賢者姿もお見逃しなく!!



### オシャレ魔女 ラブ and ベリー ガマグチポーチ

セガ / 1月中旬登場 / 全4種

ガマグチタイプのポーチに、ビーズの持ち手が付いたオシャレアイテム。小銭や小物などを入れて持ち歩こう!



## 今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は74ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

機動戦士ガンダムSEED DESTINY  
シチュエーションフィギュア

2種セットで2名様

ガンダムシリーズ  
カードビルダーオペレーター キーホルダー

4種セットで3名様

キャッチ・ザ・ドッツ ツインビー

2種セットで1名様

新世紀エヴァンゲリオン

エクストラスクール水着フィギュア

feat. ぽよん・ろっく 2種セットで3名様

クイズマジックアカデミー

フィギュアコレクション Vol.4

3種セットで1名様



亥年

2007年

年賀状ギャラリー

今年も各ゲームメーカー様が、読者の皆様へ年始のあいさつとして、たくさんのオリジナル年賀状を作ってくれました。もちろん、年賀状として読者の皆様へのプレゼントもありますよ！（発送は年始より遅れますがご了承ください）番号は読者プレゼントと対応していますので、巻末の綴じ込みハガキで応募してください。

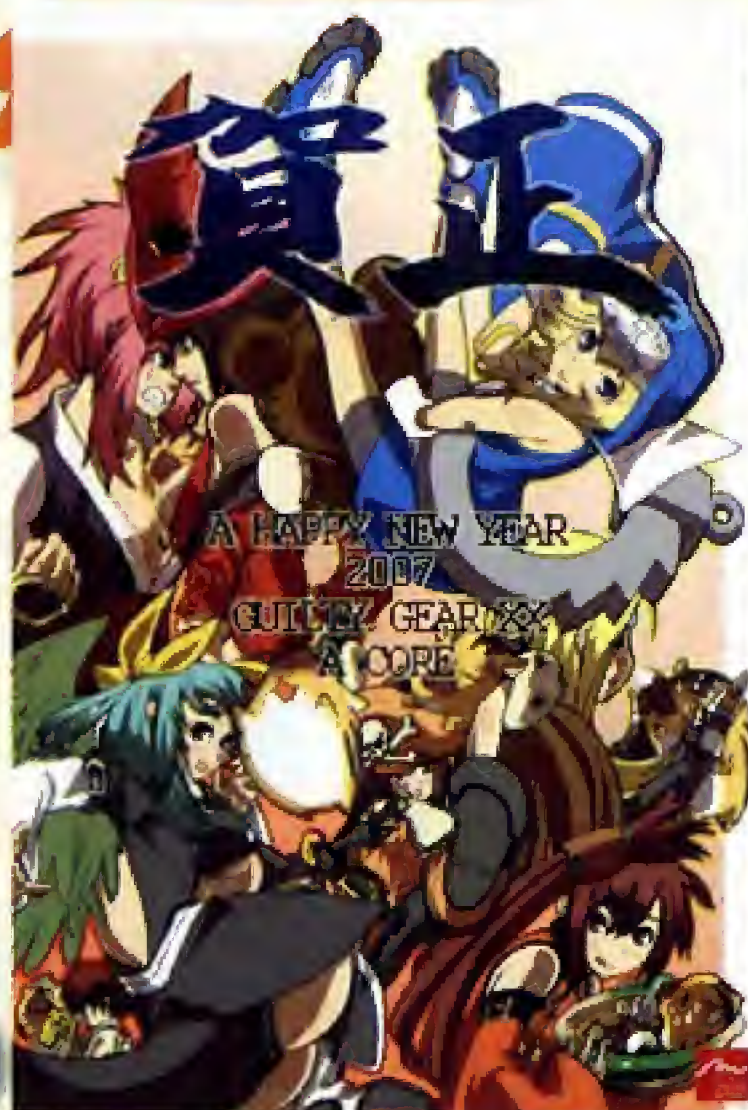
参加メーカー（五十音順）：アークシステムワークス、アルファシステム、SNK、プレイモア、GREV、ケイブ、コナミ、セガ、タイトー、バンダイナムコゲームス、パンプレスト、悠紀エンタープライズ/アトラティーパージャパン

アークシステムワークス

明けましておめでとうございます。

年末年始とヤバイぐらいの盛り上がり（のはず）の『GGXX Λ CORE』！ その「尖がった」ゲームバランス、新たな駆け引きに、攻略記事を片手に挑んでくれ！ さらに、『バトルファンタジア』（TAITO TypeX）の開発も稼働に向けてヒートアップ！！

2007年も、アークシステムワークスは2D格闘ゲームでみんなの期待にこたえるぜ！ We Will Rock You!!



01



02

悠紀エンタープライズ  
アトラティーパージャパン

あけましておめでとうございます。昨年末に稼働となりました『アルカナハート』、プレイしていただけたでしょうか？ こうして無事に世に送り出せたことも、応援してくださった皆様のおかげです。ロケテスト後の各方面から寄せられた想像外の反響の大きさに驚いてふためいたのもいい思い出です。本当にありがとうございます。この気持ちを忘れず、次につなげていきます。ご期待ください！（アルカナハート開発部 一同）

謹賀新年

平成十九年 元旦 アルカナハート開発部 一同



04



05



03

アルファ・システム

06

あけましておめでとうございます。昨年は『式神の城Ⅲ』スコアトライアルやイラストコンテストを多くの参加者に盛り上げていただき、ありがとうございました。今年はいよいよ多くのファンからのご要望のあったコンシューマー版への移植が、ついに……！！  
ということで、今年もアルファ・システムをよろしくお願いします！（アルファ・システム 須田）



あ Alpha System  
© 2001 AlphaSystem co., Ltd. All rights reserved.



09



10



08



新年明けましておめでとうございます！  
 いよいよ本年から新基板のタイトルが稼働し始めます。あのMIがアーケードにやってくる！そう、まずは『KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"』にご期待を。それから、『サムライスピリッツ閃』『THE KING OF FIGHTERS XII』も開発は順調のようです。早く稼働時期をお知らせできればいいのですが……お楽しみに。これからもSNKプレイモアのタイトルラインナップにご注目ください。最後になりましたが、皆さまにとってよい年になりますように!!  
 (yuzuko)

METAL SLUG 5

あけまして  
おめでとう  
ございます



07



あけましておめでとうございます。今年は猪年ですね。セガは2007年も猪突猛進の勢いで面白いタイトルをたくさんリリースしていくので期待してください。  
 『バーチャファイター5』、『WCCF』、『三国志大戦』をはじめとして、プレイヤーの皆さんが参加できる全国大会やネットワーク大会、キャンペーンなどもどんどん開催する予定です。  
 今年のセガは「サービスがイイ!」と言っていただけるよう、全力で頑張ります!  
 (セガ AMR&D バブリシティ室)

11



12

14



13



15







2006年はご覧の通りバラエティー豊かな作品を送り出して参りました。初挑戦のジャンルもあり、人気シリーズの最新作もパワーアップし、なかなか充実したラインナップだったのではないのでしょうか。来年も皆様に「楽しい!!」と感じていただける作品をたくさん提供していけるように頑張ります! さらに、来年はBEMANIシリーズが10周年を迎える年でございます。ますます磨きのかかったシリーズ新作にもご期待ください!

(コナミデジタルエンタテインメント 宣伝グループ  
パブリシティチーム)



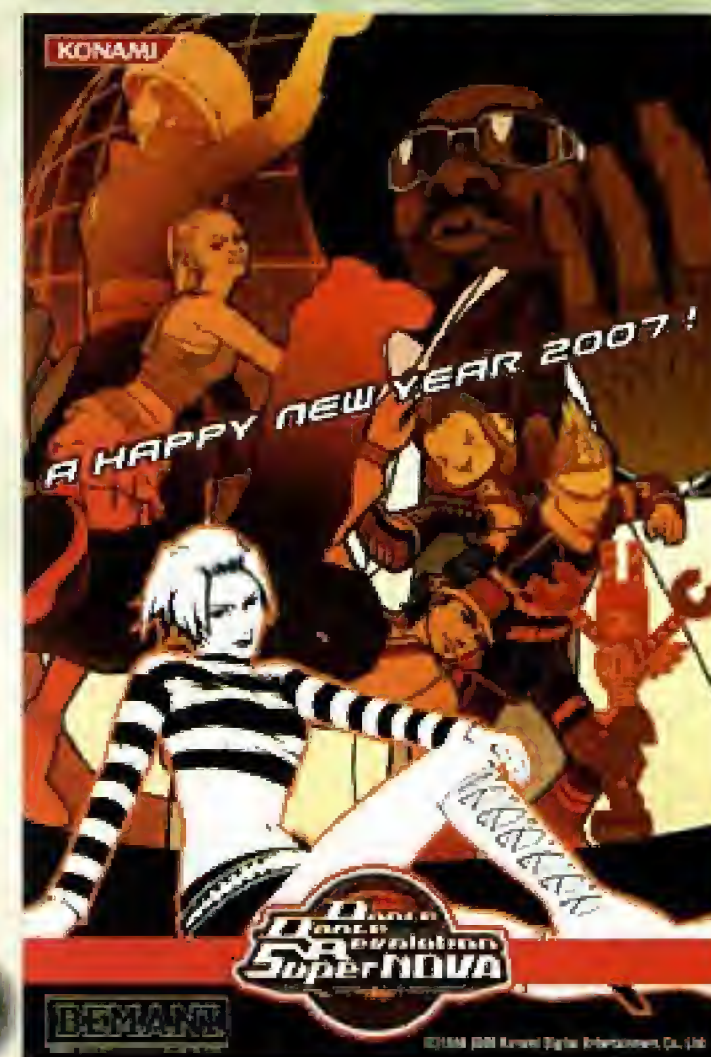
16



17



18



19



20



21



22



23



24



25

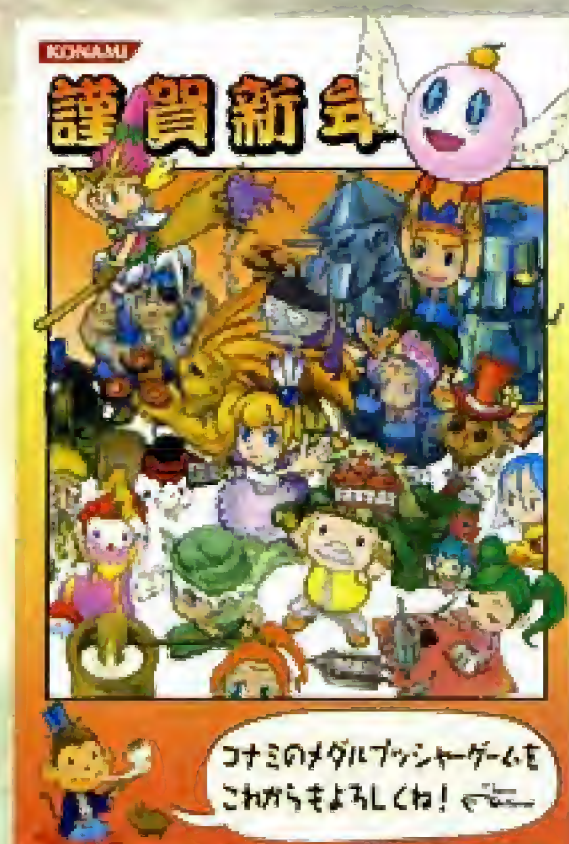


26



27





28



29



新年、あけましておめでとうございます。昨年は『トリガーハート エグゼリカ』が予想以上の好評をいただいた、喜ばしい年となりました。プレイしていただいた皆様、ご協力いただきましたアルカディア様にスタッフ一同、心から感謝しております。

今後とも、各方面に精力的な活動を続けていきます。とりあえずはドリームキャスト版『トリガーハート エグゼリカ』をよろしくお願いいたします！

(広報 YMT)



30



31



32



33



37



34



35



36



38





新年あけましておめでとうございます。本年も弊社並びに弊社製品をご愛顧賜りますようお願い申し上げます。

さて、2006年はバージョンアップ版である『旋光の輪舞SP』だけのリリースで終わりましたが、2007年は積極的にアーケードへ新作をリリースしていく予定があったり無かったり！（どっちだ）

とにかく、いろんな意味で皆様の意表を突くことをしていきたいというのが今年の目標ですね。早速、近々何か発表がある……かも？ その時をお楽しみに！

39



40



ちわっす！ 松樹坊頭です。気が付けば、今年も年賀状の季節。ということで、今年は、バトルフレンドが続々増えている『ハーフライフ 2 サバイバー』と、熱いファンに囲まれた『ソイドインフィニティ EX PLUS』の年賀状をご用意しました。

登場したばかりの『バトルギア4 Tuned』を筆頭に、2007年ビデオゲームでは『アクエリアンエイジ オルタナティブ』、『バトルファンタジア』。そして、大型メダルゲーム『ダイノマックス』も登場します。ますます目が離せない、2007年のタイトーに期待してくださいね。

41



42



43



44



45



46



47







2006年春にバンダイナムコゲームスとなって以来、何かと変化続きの1年でした。無事に新しい年を迎えることができたのも、皆様の温かい応援のおかげです。本当にありがとうございます。

2007年もバンダイナムコゲームスは、世界一のエクセレントゲームメーカーを目指して邁進します。どうぞ今後とも、バンダイナムコゲームスの製品にご期待ください。

(バンダイナムコゲームス AMカンパニー一同)



48



49



50



51



52



53

54

55

新年明けましておめでとうございます。  
昨年は「機動戦士ガンダム」シリーズ、「ドラゴンボールZ」、「キン肉マン」、「幽☆遊☆白書」など、さまざまなタイトルのアーケードゲームでお楽しみいただけたかと思います。

2007年もアミューズメントセンターの1フロアーがバンプレストのゲームで埋まるぐらい、楽しいゲームをお届けできればと思います。

本年もどうぞご期待ください。

(バンプレスト)



今月の一番搾り!



(福岡県 あじさばコーラさん) A (H)

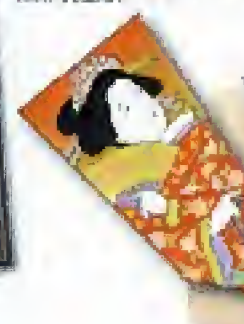
読者が創るゲーセンの未来

# アルカディア フロンティアーズ

Arcadia  
Frontiers

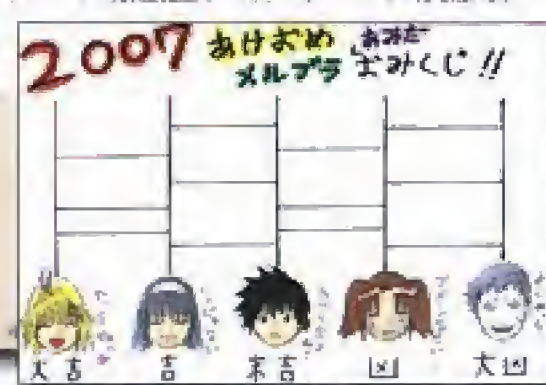
筐体にコインを入れる瞬間のドキメキだけで、ご飯3杯は食べられる魔士たちの素敵サロン、それが「アルカディア フロンティアーズ」! お引き立ていただいた2006年に引き続いて、2007年も全力疾走していきたい所存ですので、皆様のご参加をお待ちしております。

田淵健康:172-174ページ(アフロCMYK)、福田桐太郎:177-179ページ(グレースケール)、カイゼルちくわ:175-176ページ(解放区)/180-181ページ(大瀑布)



## アフロ迎春大祭

やって参りました2007年! 希望と理想と未来と眼鏡にあふれたグッフィーな年となるように、まずは年始のごあいさつ特集! あけましておめでとうございます!



(東京都 てるてる君)



(福岡県 武術師某さん)  
☆そう、今年の干支は(以下略)。そんな感じでシケつつ今年もよろしくね!!



(広島県 オキノさん)  
☆新年明けたら受験生は追い込みよ! 頑張れ!



(新潟県 佐倉信士君)  
☆口ホにも衣装! 正月ならではといえましょう。



(岩手県 せつそんさん)  
☆実はこの作品で、せつそんさんは全アイドル掲載コンプという(笑)。新年からめでたい!



(東京都 采炬かがりさん)  
☆この髪型にピンときたら婆婆羅っ子! こっそりと5周年を迎えていたという事実を知るとよいでしょう。



(広島県 温井川天祐さん)  
☆龍に乗るよりもこっちの方が勢いありそう!!



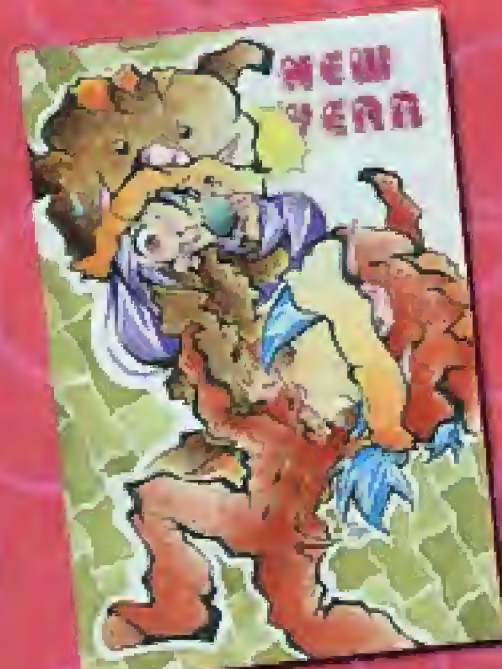
(神奈川県 待呼改めにしのとうこさん)  
☆正月だけにゲイッシュ……けふつ。



(大阪府 成瀬徹さん)  
☆正月から方子勝負に挑んでみるのもまたよし! つか、オリジナル羽子板いいですね。



(福島県 堺幸四郎さん)  
☆2006年は飛ぶ鳥を落とす勢いだった乱世の英雄たち! 新年は新たな飛躍の年になるか!?



(福岡県 宇月絵夢さん)  
☆珍しいラジルギコンビ! お年玉をアブツでゲット。



(富山県 流火李月さん)  
☆着物美人は国籍関係ナシ! つか種族関係ナシ?





## アーケードイラストのブルーフィクサー

**P70 CMYK**







(埼玉県 涼風君)  
☆ストーリーモードではすんげーいい味出してますよ。必見。



(千葉県 桃源☆郷君)  
☆もう……どこから突っ込んでいいかわからないよマン。



(兵庫県 ヒナフジミネコさん)  
☆個性が集まって、一つの音になる。それは素敵な、宇宙の始まり。



(東京都 KEI君)  
☆ダイナミックな動きに目を奪われがちですが、表情の付け方も細かいんですよ。実は！



(香川県 ひまりさん)  
☆次なる輪舞の合図、そろそろ聞こえてくるのかな？



(東京都 良月君)  
☆コマンド→「1. 起こす」「2. じっくり観察」。



(福岡県 車月トミさん)  
☆呂姫の髪型、再現するのすげー大変そうだよ。



(愛知県 たいふR君)  
☆丁寧なバージョンアップが続けば、まだまだイケますな！



(神奈川県 aberuさん)  
☆リリシさもよく表現できているのではないしょうか？



(東京都 神無月桃華さん)  
☆何げないその一言が——魔法に、変わるのです。



(神奈川県 葵ひなた君)  
☆平均年齢の低さは格ゲー随一のじゃないかな？



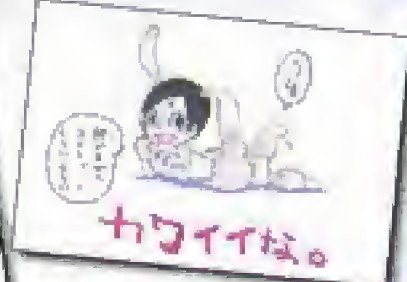
(埼玉県 松澤シュキさん)  
☆うおっ、反則的な合わせ技じゃないのさー！



(東京都 宣教師ゴンドルフさん) A  
☆なかなかお見掛けしないタイトルですが、1プレイで即のめり込める良作！ オススメです。



(山口県 エイムさん)  
☆どう転んでも笑顔は邪魔。それが人気の……秘訣なのか？



カワイイな。



(群馬県 ボス大好きぞま君)  
☆特撮番組のボスターライクに。どうにもこうにも背後の巨大Gが怪しい。



(青森県 陸さん)  
☆妙にファンシーに仕上がっていますが、やっつることは邪悪じゃないのかい？(涙)



(茨城県 サナさん)  
☆ちょっとなんてアブいアブいな感じ。でも邪悪。

## 特別番組 GOKUSOTSU 極

一度見たら忘れられないインパクトで、投稿人気も過熱気味！ 恐ろしいことに単独コーナーまで立ってしまった『ポップン』シリーズのニューヒーロー！ GOKUSOTSUせよGOKUSOTSUせよ！



## ビバ新年! 新コーナーも立ち上げとく!?

さようなら行く年、はじめまして来る年! そんな新年色に全世界が染まる時期、当「アフリバ」もちろんニューティストを追いかけて参ります! 投稿数でコーナー枠の獲得の成否、および領地の広さが変わるという投稿のバトルフィールドであるこの場所で、新たな勢力は台頭するのか? それとも老舗が意地を見せるか!? いざ、今月も開戦一ツ!

アフロDEモード  
冬のお出かけ  
コートorモードの巻

アーケードゲームキャラをオサレに着飾る、ペリィハイセンスな当コーナー。今回は冬の装い特集です!

翔(ポップンミュージック)



(広島県 文月裕さん)  
☆マフラー代わりにタオルを首に、これぞザ・運動部の青春コート姿!

セム(II DXシリーズ)

(愛知県 バクレツ丸さん)  
①この人には黒がよく似合う! ファーがトゲトゲしいのもミソ。

クーラ  
(キングオブ  
ファイターズ)

(三重県 睦月那弥さん)  
①冬の主役といえば彼女? ポツケの給もいい味を!



(埼玉県 向日葵さん)  
①修けな姿もいですが、このように華やかにまとえよう!

「月光蝶」の女の子

[R]太史慈  
(三国志大戦)

(北海道 くらげさん)  
☆猛将が冬の装いでさやわゆく! これが冬將軍の威力か(通)

ツィーラン  
(旋光の輪舞)

(北海道 GODさん)  
☆描きちゃダメって言ったのに!! 愛すべき故意犯として表彰す。

今回の募集テーマは……  
ウエスタン!!GGXX  
ぬん

新作を潤滑油に、さらなる爆走! 今回も数多くの力作投稿をブツ放しで紹介!!



(愛媛県 蜂子さん)  
☆今月のフリジットな一枚はこちらー。やっぱりヒロインの絵は毎月無いと(笑)通。



(愛知県 神崎摩紀さん)  
①刻まれ続けるX(セクス)。今度はどんな新章か?



(大阪府 天井さん)  
☆タンナがフチロリに……。封炎剣焚き火でさらに物悲しく!



(新潟県 まつ姉さん)  
①たたえるように響き渡るグレイス。幼くとも人を超越した存在なのです。



(広島県 伏君)  
☆瘦身に秘めた神のごとき威容。ギアの未来、新作ではどうなるか。



(千葉県 加川ガル吉@右手痛め中さん)  
☆今月の締めは疾風のごときこの一枚で。新作への期待とチップ愛が伝わってきます!



マジアカ  
美術倶楽部

新年＝新学期とブルーになるのが学生のサガですが、当QMAコーナーでは同じ青でも快晴の青！ 久々に参りましょう～。



(福岡県 あじさば緒さん)  
★マジアカならではの日常的(?)ハフニング。  
確かにこの二人、似ている率高し?



(東京都 猪合掌君)  
★ちょっと季節に逆行のお姿?  
大丈夫、ガルーダ寮だから! (違)



(大阪府 YU☆3君)  
★学生諸氏へ応援の元氣をお届け!  
って、ちょ、これ履いてな……!!



(神奈川県 ムツキリカズナさん)  
★冬ニ雪遊び!  
よく字び、よく遊ぶのがちみっ子の必修なのです。

## 宇宙刑事

## ギン

人じゃないキャラが瞬き一つでアラ不思議。そんな擬人化の園がこちらになりマース。

(東京都 QQQ君)  
★駅前直下の謎生物さんが早くも擬人化!!  
こうして見ると、素直な少年に見える不思議。



(東京都 青い神さん)  
★ワザと色宇宙人もD.J化!  
これで「トラン」に参りようか?



(静岡県 ヒナギバンビさん)  
★中四千年の手紙歴史を、ついに擬人化の力が結実した!? (違)

KOFっ子  
TORNADO

二大新作で沸きに沸く今日  
このごろ、冬の寒気も忘れが  
ち!? そんな熱い投稿を今  
月も多数頂きました!



(山口県 Nagiさん) A  
★KOF内では一番の仲良しカップル!!  
今月はクーラの笑顔率も割増でお届けです。



(神奈川県 終かえでさん)  
★振袖姿もしっかり似合ってます!  
怒られているのは、やはりあの人?



(栃木県 そおだすいさん)  
★MOWよりジェイファン君。  
このさわやかさ、ぜひKOFでも!



(鹿児島県 ATSUTO君)  
★ちょい出しのへろ舌に視線殺到!  
これがエロかわいってヤツか?



(神奈川県 風塵寺風さん)  
★MIではすでに活躍中のファイオ嬢。  
いよいよゲセでファイオフィオタイムか?!

今月の旗揚げ  
ふんどし部

(東京都 ふんどし合作★たんぼとももかさん)

ついにというか、ムーヴメントに乗ってアフリバに建国宣言が来ちました皆の衆!! 各所で侵攻を続ける「ふんどし部」が、ここに旗揚げ宣言です。

ふんどしで老舗コーナーに勝てるのか? 女性キャラのふんどしはOKなのか!? などと気になる点は多々あるものの、その若い勢いやよし!! 賛同者は投稿にてコーナーを盛り立てるべし!



# アフロ グレースケール。



(群馬県 NAGA君)

ゲームセンターに関する話題を、文章やモノクロイラストで投稿していただくコーナーが、「アフログレースケール。」である。昨年もオモシロ投稿をありがとう! 2007年もあなたのゲーセンライフを綴って、投稿お願いね!

## 旧年中の思いをここに!

**も** うすぐ2006年が過ぎ去ろうとしています。ここで「この一年、自分は良きプレイヤーだったのか」を考えてみるのはどうでしょうか? 「なんでわざわざそんな事を考える必要があるの?」と思う方もいるでしょうが、アーケードゲームがゲームセンターという「公の場」に設置されている以上、どうしても周りの目というのはゲームセンターで遊ぶプレイヤーの態度を見てしまいます。

普段ならまずやらないであろう「一年を振り返る」ということを、年末のこの時期だからこそやってみるとよいと思います。

そうすれば来年が自分にとっても周りにとっても、よりよい年になると思うのですが、どうでしょうか?

(茨城県 吉本正君)

☆担当も2006年をレッツスキャン! 瀏:覆面部の大敗&罰ゲーム。

ちく:『三国志大戦』のICカードを3回無くす。無くした1週間後に『2』が稼働し、データ復旧システムが実装される(号泣)。

欄:アメリカ行きの機内のゲーム(『ストII』)の全キャラ攻略中、豪快に酔ってWCでドバー。

オレたちってダメダメ……。



(愛知県 御影道行君)  
☆2007年もシケ年でありませう。つーか、今年もSG開戦やらなさやダメ?

## A-Fro臣民 食いつきヨシ!

**な** んか空母みたいな名前のメーカーが送る、期待の新作『アルカナハート』! 俺のような格ゲー好きで美少女好きという取り返しのつかない人種(編注:だ、大丈夫やて)にはたまらない内容を予感させてくれる。

技表では「アルカナブレイズ」以外の全技がコマンド+Dボタンで出せる! これはつまり、「必殺技の性能に弱・中・強などの区別が無い」ということだ。100通りのキャラ性能があると思えば帳消しして余りあることかも知れんが、どうなるかな……。

次は各キャラの技を考察してみよう。まずリリカの(ガード硬直中に)◆+D……ええ? ガードキャンセルにしては簡単過ぎでござるよ薫殿。この技の発生や無敵の有無に注目したい。さて次は……あわ、あわわわ……シューッ!!

(北海道 否読君)

☆文章はここで唐突に終わっている。何かリアルシャドー中に危険な技でも見付けたか!? 既に稼働しているはずなので、感想もお待ちしております。

## 『アルカナハート』記事を見た私と弟の会話。

弟「アルカディアのキャラ紹介記事で、君好みの子いるよー」

私「マジで! (読了)これはいいねー。ところでさっきの「君好み」のキャラってどの子のこと?」

弟「そりゃ君だからねえ。……とりあえずこの子(リーゼロッテ)は確定な。お前ロリっ子好きだし。あとはこの子(頼子)な」

なんつーか、私の趣味バレバレでした。さすが我が弟!(笑)。

(富山県 流火季月さん)

☆さすがエイミ番長さま! 『アルカナ』キャラ☆ツボ予想は危険極まり無いですなー。ふしゆる。

## オレ流オプションを 見てみんしゃい!

**最** 近、音ゲーをプレイするときのオプションを見てみると、II DXだったら、HiSpeedを低めに設定してSudden+を付けてプレイするEXscore重視の人が多い気がする(そりゃ当然か)。「んなこと知ったことかあ〜!!」と思って考えた結果付け始めたのは、Hidden+と普通より少し高めめのHiSpeed(?)など。例としては、『DistorteD』の「waxing and wandering (HYPER)」に、

①HiSpeed3.5か4.0を付ける。

②Hidden+で隠す幅を、HiSpeed3.5のときは「475」に、4.0のときは「425」に合わせる。

③AUTO-ScやEASY、RANDOMなどを、自由に付ける(AUTOは付けておくとなんりラク)。

①と②の二つのオプションだけで、II DXがかなり面白くなる。ただし、効果には個人差がかなりあると思う。

EXscoreを気にしない人は、試しにどうぞ……。

あとGFは、クラスメートにHiSpeedの数字で負けているのにムキになって、ここ2カ月ぐらいでHiSpeedを5.0から8.5まで引き上げました。さらに、REVERSEとDARK、HIDDENも付けてます。……オレって、ズレてますか?

(東京都 dj ACID君)

☆負けず嫌いのロケット野郎がここに……美しいぜ!(親指立てる)。ちなみにオプション試してみたら数十秒で散った。せ、責任取ってよ!

**ザ** ゴンギエフの一回転コマンドの入力をザンギ使いの妹に聞くと、「コツはチャクラを回すこと」と言われました。半月たちましたが、いまだに成功できません。

(徳島県 げんぞー君) A

☆妹は何でも知っている……。



(群馬県 和平さん)

☆『アヴァロンの鏡』でウリボーが排出されたら最高の1年予感!

## 今月の灰かぶり姫

**私** には、オンライン麻雀ゲームをプレイする時に「立直をかけるときに右腕を大きく回す」という癖があります。

ある冬の日、『麻雀格闘倶楽部』をプレイしていた時に勝負手で立直をかけ、いつものように右腕を回した次の瞬間……。着ていたコートが原因でできた強烈な気流に煽られて、前の人が残っていた煙草の灰が一挙に舞い上がったのです!! 突然の事態に視界は悪くなるわ思いっきり咳き込むわと大変な目に遭いました。……それでもあがることはできたんですけどね(苦笑)。

(東京都 Mr.マリンブルー君)

☆一発ツモを呼び込む伝説のAshes to Ashesリーチ! まくられたらそれこそ白い灰になりますか……。ところで、その後掃除はしましたか?(笑)。

パーソナルアクションや必殺技、自分だけのゲン担ぎがある人は、ぜひA-Froまで投稿してくんなまし。



(福岡県 車月トミさん)

☆豪傑の旦那のコントロール術は、船とムチムチだったります。



(埼玉県 UZ君)

☆「あて先ゲルエロス村」。リアル魔界村に送られそうになったきらちゃまを寸前で救出! UZ君、あんた鬼か!(笑)。



# 今月の文章テーマ「サプライズアタック(コナミ・1990)」

毎号文章の投稿テーマを設けて募集しています。今回はゲームセンター&ゲーム関連で驚いたこと「サプライズ」がテーマです!

**私**のゲーセン素敵サプライズは『DrumManiaV3』のBATTLE MODEプレイ中に訪れました。

ふと、対戦者の所属店舗を見ると、なんと以前私が大阪に住んでいたころに通っていたゲーセンではないですか! さまざまな間いや出会いの舞台であったあの場所と、再びこうしてつながっているのが不思議な気がします。スティックを握り直して気合いが入ります。

そして、この後の対戦でも驚くべき素晴らしい体験をしました。1曲目は相手の選んだ“WILD RIDE”。譜面パターンに少々とまどいながらも、大きく差を付けられることは防いだ。

2曲目は“USED CARS”、実は「曲難易度がLv30ぐらいなら何とかできるだろう」と初プレイにもかかわらず選択したのですが、バトルは思わぬ展開に……。

現れたのは止めども無く続く密集スネア地帯。タンカタンカとノリで

何とかあがくも、みるみるゲージは減っていきます。

自ら選んだ曲で玉砕してます隊長ツツ……! 立て直す間も無くDANGERゾーンに突入、通常ならとっくにゲームオーバーですってば、笑うしかねえ!

しかし、終わってみると、相手も苦戦したのでしょうか。バトルゲージはほぼ半々でした。結果は2曲とも接戦で、私が僅差で負けましたが、気分はとてもそう快でした。実力差、相手方の選曲、展開などとても楽しい一戦でした。

この場を借りて、対戦者の方にありがとうございます。

(兵庫県 アルル@打楽隊さん)  
★選曲の自爆はスルーで……e-AMUSEMENTが過去と現在をつなぎ、古巣での思い出を蘇らせてくれたというサプライズ演出でした。故郷ゲーセンの存在は勇気を与えてくれます!

信」で紹介されていたゲームセンターリノで正体不明のシューティングをプレイしたり、『ソニックウイングス』で戦艦ニュージャージーと相討ちになったりと、大充実の一日を過ごしつつ、夜行列車にて帰還したのであります!

(富山県 山田道楽斎勇一君)  
★知っていたかね、投稿者は互いに引かれ合うということをし!

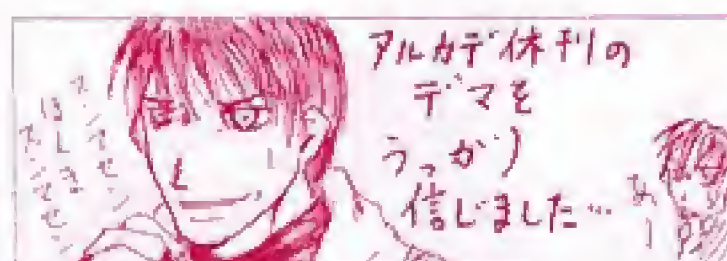
冬コミや園劇などの会場でバックリ遭遇という、A-Fro投稿者ならではのサプライズを常に期待していたいものですね。



(静岡県 べえさん)  
★ウーノさんのアクションがマコト愛らしい! サイバーフレームコ戦まくりじゃい!

**私**の体験したサプライズは、『QMA3』のプレイ中に起こりました。予習をそれなりに終え、いざトーナメントへ。すると、対戦メンバーの名に「アルカディア」なる文字が! ちなみにホビット組トーナメントで「アルカディア」君(さん?)はレオンで青へび連れでした。これは本物でしょうか? もし本物だったら友人

に自慢します!  
(群馬県 さま君)  
★担当編集やライターに聞いてみましたが、みんな別のネームでした。熱烈なアルカディア読者なののでしょうか? きっとトーナメントで遭遇したとしたら、私たちでも驚きます(笑)。



(福岡県 綾騎かおるさん)  
★いるんな意味でビッグサプライズ!

**去**る11月初旬、「ゲームレジェンド」というレトロゲームやマイナーなゲーム中心の同人誌即売会イベントに出掛けたのですが、なんとそこで、アフロの常連投稿者QQQ氏とお会いいたしました!

氏とは当日参加していた別のサークルの方の紹介で会うことができたのですが、A-Froの投稿作品のことで会話を弾ませ、氏の所属しておられるサークルの同人誌を購入させていただきました。

また、その日はNo.79の「猛者通

## 投稿初心者STEP UP列伝



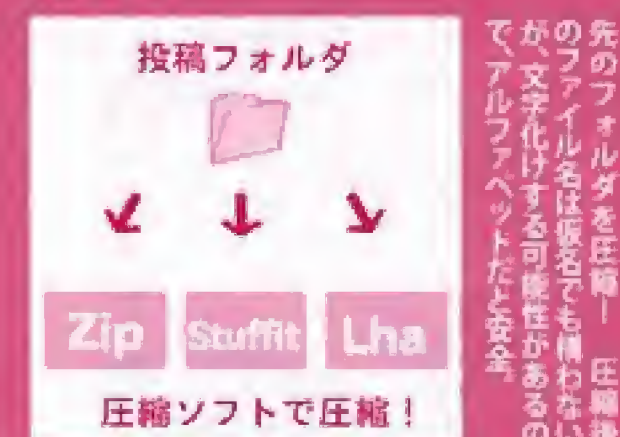
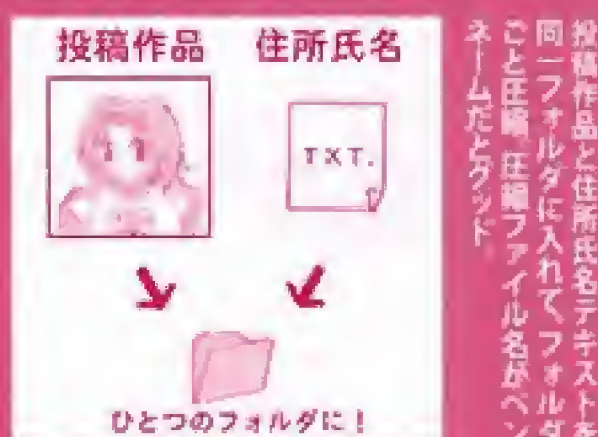
よお、オレだよオレ。先月に引き続き、新規投稿者に愛とボムと耳よりな情報を届けるコウノトリ、ナイスボム仮面2006だ。黙ってオレのボムを受けとってくれ!  
●特集・企画に乗っかれ!  
A-Froでは大抵欄外やページの隅で「次々号はこんな特集をやるよ」という告知を行なっている。

特集スペースにはスペースを大きく取り、できるだけたくさんのハガキを掲載しようとする。特集企画に応募することで、掲載確率を少しでも上げようという寸法。  
ただし、その企画内で自分の投稿をどう際立たせるか、というスキルもちょっぴり重要になってくるので注意。

## ☆PCからのE-Mail投稿は作品とテキストをフォルダに入れよう。

メール投稿でイラストを送る場合、投稿作品自体とは別に「住所・氏名を書いたテキストファイル」を用意していただきたい。メール本文

にしか書いていないと、地磁気が狂い文字化けが生じたときなどに困ってしまうぞ! 何事も基本が大切やで。



先ずフォルダを圧縮! 圧縮後のファイル名は仮名でも構わないが、文字化けする可能性があるのアルファベットだと安全。



(東京都 大沼由実さん)  
★操っているのが、操られているのが夢幻の世界はややこしい。



(愛媛県 立花ハルキさんと給食当番さんの合作)  
★若手芸人のようなコンビ名がいい感じだ。肉まんの湯気で眼鏡が曇ったふりをして逃れるべし。



## 揺れよクレイドル、オレたち いつでもクライマックス!

『アフターバーナー・クライマックス』である。『アウトラン2』に続く「名作体感ゲームリミックス(今さっき命名)」シリーズの2発目であるからして、第一報が出たときには「うっしょ!」という気持ちと「おいこらちゃんと出てくれるんだろうな?」

ロケだけこっそり出して終了なんて真似はよしとくれよセニョール」という感情がない交ぜになっていた。が、先日何げなく立ち寄ったゲーセンに『アフターバーナー・クライマックス』はその姿を現していたのである。

ゴージャス極まりない2連結筐体、背景に踊る「アフターバーナー」のロゴ。さすがの俺も、その時は女友達の前であるという絶対的なシチュエーションであるにもかかわらず、ガッツポーズおよび奇声を上げながら筐体へダッシュという80年代小学生ゲーマー的うっかり行動を取ってしまった。

それほど、『アフターバーナー』というタイトルは絶対的なモノなのだ。少なくとも俺にとっては。

かつて中学生だった俺が良く行っていたパチンコセンターのゲームコーナー。セガの体感ゲームはほとんどすべて入荷していたそのゲームコーナーの窓際に、ある日突然置かれた白い筐体。それこそが『アフターバーナー』であった。俺のAB原体験がダブルクレイドル仕様ではなかったのも興奮に拍車をかけたのかもしれない。色こそ違えどまさにここにあるのは「その筐体」なのだから。

早速筐体に座りシートベルトを締める。まさにあの時と同じ! 早速



(山口県 里田里見さん)  
HVCも今更にいえばクルデレでしょうか。親兄弟や親戚一同、会社の上役から思わぬツッコミがくる可能性も、掲載されたくない、付と担当者だけに聞いてほしい物り言は「掲載しないでください」と思え書きをしておいてネ。

コイン投入! やっぱりというか伝統というかズギーンというクレジット音が鳴り響く! 200円1ゲームなものあの日と同じだ!! 通信対戦?

断る! マシン選択? F-14一択だろ! 「BGM選択」? 指示のままスロットルレバーをスローにしてトリガーを引いてみる。何かSEが聞こえたが、よく分からないまま画面が切り替わる。が、次の瞬間俺はすべてを悟った。「AB2オリジナル音源かッッ!」忘れようにも忘れられない、あのディストーションギターのイントロが最新ボードのグラフィックのBGMとして奏でられる! もう十分だ、俺はもう十分だッ! むしろ俺の感情ゲージがクライマックスだッッッ!!

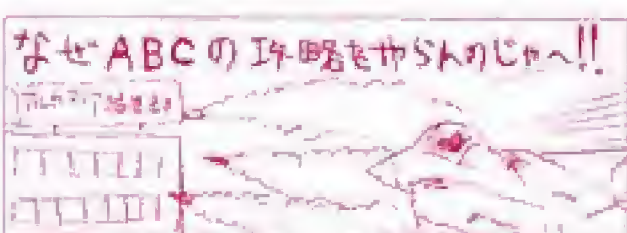
そしてゲーム感覚もまさにAB。というか「シールド制のAB」と表現した方がいいのか。『アウトラン2』よりはるかに直球のリミックスといえるゲーム性。往時のゲーム小僧魂をシェイクザストリートなプレーヤー。

さらに俺を待ちかまえていたのは「ちゃんと4面だとBGMがアフターバーナーになるのなッ!」、「5面突破で補給シーンがあるのなッ!」という怒うのツボ突きの嵐。そして湧き上がる感涙、というよりむしろ「ヘッ、老兵をナメんなよッッ!」というこの感情は何なんだ!? 素晴らしい! 素晴らしいぜセガ! 母艦から「セガ・エンタープライズ」のロゴが無くなっても、そしてその元ネタを分かる人が今のゲーマーのメインストリームに居なくても、俺はセガ(ロゴは右肩上がり)を応援するぜ!

結局その日だけで5、6回プレイしていたが、どうやら後の報告によれば店員も興味津々で見えていたらしい。ただ、その興味津々っぷりが「ゲーム」にあったのか「テンション高めのリーマンゲーマー発見」にあったのかは定かではない……が。

(佐賀県 諸江カズノリ君)

☆名作体感ゲームリミックスとはうまいことをいう(笑)。「アフターバーナー クライマックス スーパーデラックス」というスゲー筐体も発表されたので、こちらも楽しみに!



(埼玉県 V50君)  
☆編集部がクライマックス! 攻略読んでネ♥

## M無理想 MM無解決 ターボ

最近、少年ジャンプ系のアーケードゲームが元気ですが、ここはひとつ「デスノート」のアーケード化なんてどうでしょう。内容はタイピングゲームで、相手の名前を先に打ち終わった方が勝ち! とか。なんか名前が複雑な方が有利みたいな気もしますが……。

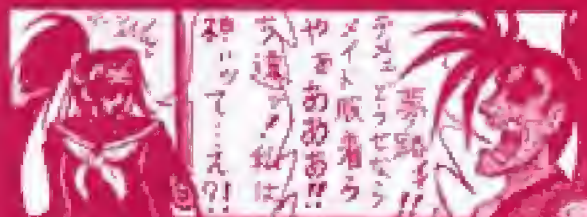
(茨城県 妖怪出魂君)

☆開発中、スタッフおよびデバッガーが大量殺りくされるよキラ様!

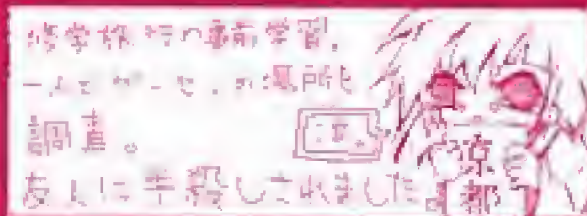
埼玉県 sakuさんへ。僕は毒島がいたから『ゾンビリベンジ』をプレイした。その店員さんは少数派といわざるを得ない。

(岡山県 九君)

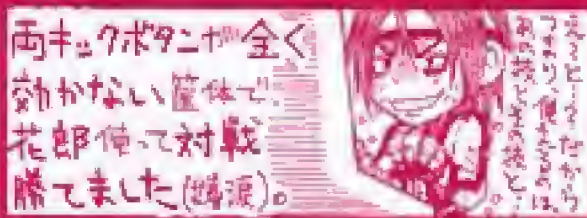
☆やはりセガ直営ゲーセンは外壁に毒島様を。セガのPS2極道3Dアクション『龍が如く2』に出演してくれないかしらん。



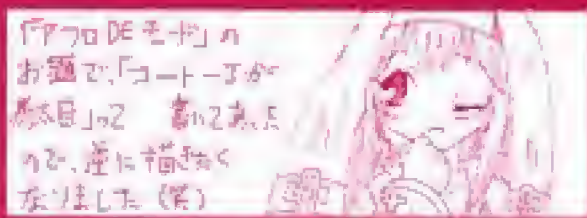
◆(神奈川県 ヤサーサ君)  
☆ツッコミのビントがブレすぎ。



◆(青森県 班長だった陸さん)  
☆君はよくやった。



◆(大阪府 成瀬徹さん)  
☆パズルゲームみたいだね。



◆(広島県 温井川天祐さん)  
☆人心操作はアフロスの得意技。



◆(熊本県 葵花南さん)  
☆いい加減に千回、なんちて。

「虫姫さまはふた●●」という投稿が同ネタ多数過ぎる件。アフロはCEROレーティング:A(全年齢対象)ページなので載せられぬわっ、というたまにはまともなリードでスタートするMMターボでした。

NHKで放送中のアニメ、「ぜんまいざむらい」に登場する「なめざえもん」のマゲがピストル大名に見えてしまうがありません。

(新潟県 たんぜめ君)

☆豆丸ちゃんはまるで忍者くんのようなのである。

「トリガーハート」のオリジナルトリガーハート募集は、キン肉マンの「君の考えた超人募集」みたいで、どんなものがくるのか今から楽しみです。

(神奈川県 暮181109君)

☆A-Fro投稿者が暴走作品を応募しないように願うばかりさ……。

演説対決! ポップンのGOKUSOTU君VS.鳥肌実。

近日公開!(しません)

(埼玉県 雷玉ゆうさん)

☆次のゴッ君は玉砕スーツで!



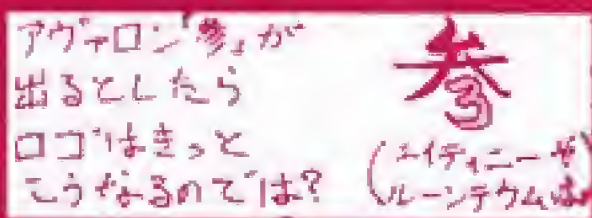
◆(群馬県 さまEXさん)  
☆オリジナルトリハートかよ!



◆(福島県 Dorl'mさん)  
☆一応、授業中なのは(笑)。



◆(岩手県 きのえとら君)  
☆あふろずはにげだした!



◆(愛知県 八咫遊樓羅君)  
☆べ、井さん?



◆(福岡県 熊丸君)  
☆アシュラバのDNAがここに!!







# A-Fro 漫画道場

手がかじかもうとペンを握り、マンガに打ち込む人々に一言「暖房入れなさい」。そんな感動と非感動の間で揺れる、マンガコーナーがこちら。



(福島県 綾騎かおるさん)  
※長時間バスに乗った後の「センキズ」も、人によっては危険と補正を(笑)



(奈良県 イナゴさん)  
☆チップ君、悩める青春の季節。  
……ケツ挑発だけは学ぶなと祈りたい。



(東京都 STS!君)  
☆ルチャというだけで、大瀑布ではこうなります。  
エル・ブレイズ、早くも裸悶と伸長しごよしかッ。



(大阪府 成瀬徹さん)  
☆その企画、ま、待てーイ!!(激止)  
「鉄板」は健全な攻略情報コーナーです。



(岩手県 BANZAI★勝利子さん)  
※京都の老舗にBANZAIネタが!!  
……後で生徒指導室に来なさい。



(長野県 LEG君)  
※嵐のように来るとは去る指鹿為馬  
鹿の方が、突撃は強そうだったり。



(神奈川県 ヤサーサ君)  
※全ゲーマー(多分が)感じた既視感の正体がここに!!  
……うか……よく気付いたッ。



(山口県 エムさん) A  
☆全編すべてにおいて意味概念を超越した作品。  
担当者約1名、腹抱えて笑い転げております。



(埼玉県 V50君)  
☆新年らしい、日常的な一コマです。はい。  
後で独楽回しとか言って投げないように!

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

## 【投稿全般・鉄の掟】

- 全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いて、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
- 投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしてください。
- 投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
- 締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
- 【文章作品投稿規定】
- 文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
- アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
- E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

## 【イラスト作品投稿規定】

- サイズはハガキ〜A4くらい。比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
- イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちゃうぞ!
- 【CGデータ作品投稿規定】
- カラーモードはRGBではなく、CMYKをお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK!
- 推奨サイズは寸法7×5cm。容量は350dpi程度。
- セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95%で保存を。
- 作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータと同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



(富山県 流火季月さん)

次々号4月号の締め切りは…… **1月17日(水) 必着!!**

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!  
<http://www.arcadiamagazine.com/>

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね!  
[afro@arcadiamagazine.com](mailto:afro@arcadiamagazine.com)

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

(株)エンターブレイン アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!

[afro\\_cg@arcadiamagazine.com](mailto:afro_cg@arcadiamagazine.com)



# 新 愛のゲーパロ館へ いらっしやいませ!!

あけましておめでとうございます!

今月のオススメ



魔女ロキと黒ユーリの  
ちょっとダークだけど  
ほのほのメルヘン?

シリーズ

## ポップンミュージックシリーズ パラレリズム

COWGIRL

A5判 28P オフセット 表紙カラー  
代金300円(無記名小為替)+送料140円(切手)+宛名シール  
〒362-0063 埼玉県上尾市小泉231-4 笠原彩



ユーリ本体から分離した昏い記憶、彼は実体を得るために、東の森の白き魔女ロキを訪ねるが……。細く清潔感のある線、適度な書き込みの密度で描く、ちょっと暗めのおとぎ話。雰囲気満点です!

やっぱり伝統的なあいさつは、気持ちがいいですね。時とともに移りゆく同人誌の世界、そして素晴らしい同人誌を皆さんに紹介するためにも、我がゲーパロ館は2007年も全力でご奉仕させていただきます!

案内人:レン・コイン(執筆) & ハーネス・キバナ(メイド)  
文章:めのまる イラスト:オイコ

KOFシリーズ

ネオジオプロレス

スタジオ皮



ギャグ 4コマ

制作者より:ラモンを中心にしたSNKキャラたちのプロレスギャグ本です。

A5判 20P オフセット 表紙1色  
300円分の無記名小為替(送料込み)  
〒175-0083 板橋区徳丸4-16-2 ペアパレス徳丸  
305 西村万 スタジオ皮



4コマ16本+3Pショート1本。むっちりした絵柄とプロレスに愛のあるネタ回し、空気読めない猫子が連発する失言が笑いを誘います!



Quest of Dシリーズ

QUEST OF D Punishment

ファイター覚



ギャグ 4コマ 小説

制作者より:マンガや小説など読め込みました!メールでも通販可能なのでお気軽に!

B5判 24P オフセット 表紙カラー  
400円分の無記名小為替  
inoris@excite.co.jpまたは  
〒171-0052 東京都豊島区南長崎4-11-5 増田澤



4コマのネタはプレイ経験に基づく「あるある」系。かわいくディフォルメされたキャラたちの行動にはファンならうなずくこと必至?



ソウルキャリバーIII

僕の私の剣魂

絶縁飯店



イラスト

制作者より:web上や同人イベントでキャリバーの二次創作活動中の作家18人で共作のイラスト集。

B5判 52P オフセット 表紙カラー  
800円分の無記名小為替+240円分の切手+宛名シール  
〒116-0002 東京都荒川区荒川2-10-6 角口智子



基本1Pに1点のモノクロイラストを33点収録。画風・画力に幅があり、キャラクターは比較的まんべんなく登場しています。



サムライスピリッツシリーズ

hope

雪の宿



ギャグ 4コマ

制作者より:ナコ・留・リム・ガル多めの4コマ本です。図がコワイです(笑)。

B5判 30P コピー 表紙1色  
300円分の無記名小為替(送料込み)  
〒813-0035 福岡県福岡市東区松崎二丁目11-1-105  
長谷川方|雪の宿・通販|係



ネギま風先生ネタ、羅刹リム、ナコずきんちゃん、計32本収録。ちょっと絵が粗めですが、同人誌初挑戦らしい勢いのよさがあります。



## 伝言板

新たな年に新たな出会い?



### ★文通相手募集!

ブラッディロア(特にユーゴ・バクリュウ)、三国志大戦シリーズが好きな方、ぜひ文通してください。男女年齢は問いません。初回のみ80円切手同封をお願いします。たくさんの方からのお手紙待ってます。もちろん返事確実です。

〒340-0006 埼玉県草加市八幡町742-5  
睦和荘201号室 田中零児

伝言板では個人主宰イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します(文章投稿のみ)。はがきか封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。なお連絡先がメールアドレスのみの場合は掲載を見送らせていただいておりますのでご了承ください。

### ●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。  
■攻略 記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。  
■研究 アークゲーマー的作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。  
■男×男/女×女 同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。

■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。  
■ギャグ ギャグ的要素を含むことを示しています。  
■シリーズ シリアスな内容を含むことを示します。  
■イラスト イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。  
■4コマ 4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。  
■小説 小説本、あるいは小説が1作以上収録されていることを示しています。

### ■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。○あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使

いましょう。○サークル側の都合により、本の発送には1~2か月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

マイドの控え室

今回も、初めて作った同人誌を当館に送ってくださった方がいました。ありがとうございます。当館は初めての方もベテランの方も、B5判もA5判も、フルカラーオフセット誌もコピー誌も平等に審査させていただきます。あ、でも初挑戦の方や、あまり同人誌になってない作品の本はちょっと不利かも?「載らないかも」と投稿をためらっている方、まずはチャレンジを!



作者より:  
ロキ×黒ユリのシリアス  
です。オリジナル要素あり。  
デバもいます。



#### アヴァロンの鍵

#### 東方幻夢

101064  
(デントウムシ)



18禁

小説

男×男

作者より:ダグリス×アリュシャ18禁小説  
本。文責染井栞、レイアウト須永雅貴です。

A5判 24P オフセット 表紙カラー  
小為替400円分+切手140円分+宛名シール  
〒192-0904 東京都八王子市宇安町2-17-16  
ハナハイツ編集202 須永方LADYBIRD



オフィシャル小説版がベース。二人旅を続ける  
ダグリスとアリュシャは、立ち寄った和風  
の宿で互いに新たな感情が芽生え……。



#### ギルティギアシリーズ

#### 暁の救世主

wolf's forest  
オフライン支部



18禁

小説

男×男

作者より:ソル×カイ・ゲームブック第2弾!!  
No.70(06年3月号)掲載の続編です。

A6判 326P オフセット 表紙  
無記名小為替1000円分+切手240円分  
〒950-1111 新潟県新潟市大野町946-1  
山際久美子



カイ一称視点で、指示に従って単文を読  
みつなぐ形式。異空間でギアと戦うソルとカ  
イの運命は? 戦闘もえっちもハードです!



#### ■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的  
にコンシューマタイトルは受け付けません(ただし、  
アーケードで続編が出たりするものはOKです)。18  
禁もOK。攻略本は特に歓迎します! 次に記す事項  
を記入したものと、見本誌1冊(返却はしません)を送  
ってください。不備のものは退考対象外となります。  
●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っている  
ゲームタイトル(複数存在する場合はメインを書

いてください) ●本のPR文(40字以内で) ●サー  
クル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段(本の  
代金&送料)と送金方法 ●本人の連絡先(名前・  
住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ち  
の方はFAX番号やE-mailアドレスも) ●できれば、このコーナーの意見、感想も書いてく  
ださいね。 ●では、たくさんの投稿を待っています!

#### あて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1  
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係  
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

#### 締切

基本的に随時募集です。2月末に掲載を希望する人は1月19  
日(金)必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿は  
E-mailでも受け付けています。

#### お金の問題はキチンとしておきましょう

#### 同人サークルを作ろう3



レンとハーネスは、ネットで知り合った人と組んで同  
人サークル&同人誌を作ろうとしています。おや、レ  
ンが何か悩んでいるようですが……。

#### 原稿料はいくらがいいですか?

レン「うーん、どうしたらいいのかなあ……あつハーネスさん、サンディエゴのピアニーさん  
と一緒に作ろうとしてる同人誌のことで相談があるんですけど……」

ハーネス「ああ、インターネットで知り合ったアメリカの方でしたわね。何ですか?」

レン「同人誌の原稿の原稿料って、どういう基準で支払えばいいんでしょうか?」

ハーネス「……いきなりシビアな問題にぶつかりましたわね」

レン「だっ! だってハーネスさんが前に、お金のことはキチンと、って! (涙目)」

ハーネス「あー、泣かない泣かない(なでなで)。では代表的なパターンをいくつか挙げて  
みましょうか。レン君は「サークル主催者」、私は「サークルのメンバー」、ピアニーさんは「ゲ  
スト」ですが、その辺はあえて区別しないでいきますわよ」

#### 1 原稿料をお金で支払う

原稿執筆前に金額を決めておき、原稿と引き替えに(あるいは印刷後に)、サークル側が  
執筆者にお金を支払う。執筆側は印刷費などは負担しない。その代わり、同人誌が何千  
冊売れても執筆者は最初の原稿料以上を要求しない。原稿料の基準はまちまち。

#### 2 同人誌の売り上げを分配する

執筆者も印刷費用などを分担して払う。そして同人誌の売り上げを執筆した人全員で分  
配する。黒字になればお金が手に入るが、赤字になったらお金は手に入らない。

#### 3 何かでお礼をする

基本的には原稿料タダ。執筆者は印刷料負担ナシだが、売り上げの分配金もナシ。サー  
クル側は、執筆者に何らかの形でお礼をする。

#### お礼は何がいいですか?

ハーネス「超大手とかプロ作家相手をゲストと呼ぶのでもない限り、普通は2か3ですね。

2はサークルメンバーの場合、3はゲストの場合が多いみたいですね」

レン「ピアニーさんはゲストだから3かなあ。お礼って、具体的には何ですか?」

ハーネス「そうですね。一般的に行なわれているのは……」

- 逆にサークル側が執筆者にゲストを頼まれた場合、快くタダで引き受ける。
- コミケのような早期入場困難なイベントに、売り子・手伝いの名目で呼んでサークル入  
場させてあげる。実際に手伝ってもらおうかフリーにするかはまたそのときの判断。
- イベントでの代理購入などを引き受ける。
- 別の原稿執筆の際、アシスタントとして手伝う。

……くらいかしら。同人誌の借りは同人誌、あるいは同人イベントで返す、と。要は恩を着  
る、精神的な貸し借りを受ける、ということです。感謝の意を表せれば何でもいいんで  
す。ただ基準もアイマイですから、恩を返された方が「コレじゃ足りない!」と思った場合は、  
トラブルの元になりますわね。ピアニーさんご自身は何とおっしゃってますの?」

レン「さあ? ボクが勝手に考えて勝手に悩んでるだけですから」

ハーネス「……ちゃんと聞いてらっしゃい」

レン「はい。……日本のYAOI同人誌が、向こうだと手に入りにくいから、イケてる本を何  
冊か送ってほしい、ですって! わりと『』で当然』みたいな感じてた!!」

ハーネス「よかったですわね。でもピアニーさんて、

同人誌事情には慣れてら  
っしゃるわ、やおい本は好  
きだわ、ずいぶん濃い男の  
方ですわね」

レン「……ボク、ピアニー  
さんが男性だなんて一言  
も言ってませんよ?」

ハーネス「……そういう大  
事なことは最初に言いな  
さいね(ゲンコでグリグリ)」

レン「痛い、ハーネスさん、  
いた——い!」





# のーコネパズル たころん TAKORON™

©2006 COMPILE HEART

ズボラ天使

**アンジェリク Angelique**

年齢：2000歳くらいかしらね、ほほほ

性別：？（見た目は女性）

種族：天使

性格：極度の二重人格。普段は物腰の柔らかい優しい女性であるが、一度キレると悪魔も裸足で逃げ出すほどの暴れん坊。その上ズボラでめんどくさがり。部屋が汚い。

備考：天界より世界のバランスを守るために送られた天使。天使としては中レベル程度の存在だが、このロンロンピアでは絶対的な力を持つ。しかし、世界のバランスをとにかく言う前に、まず自分のバランスをなんとかしろ、と言いたくなるような二重人格の持ち主。その激変ぶりにはエクザルトの父親である魔王でさえもたじろぐとも言われる。

CV：古俣麻弥

シンボルアイテム：ヤリ、うきわ



Lorely



## 設定資料集 パート2

先月に引き続き、『たころん』の残りのキャラクターたちの設定資料を紹介していこう。今月はボツキャラや隠しキャラも公開！ 前号と合わせてお気に入りのキャラを探してみては？



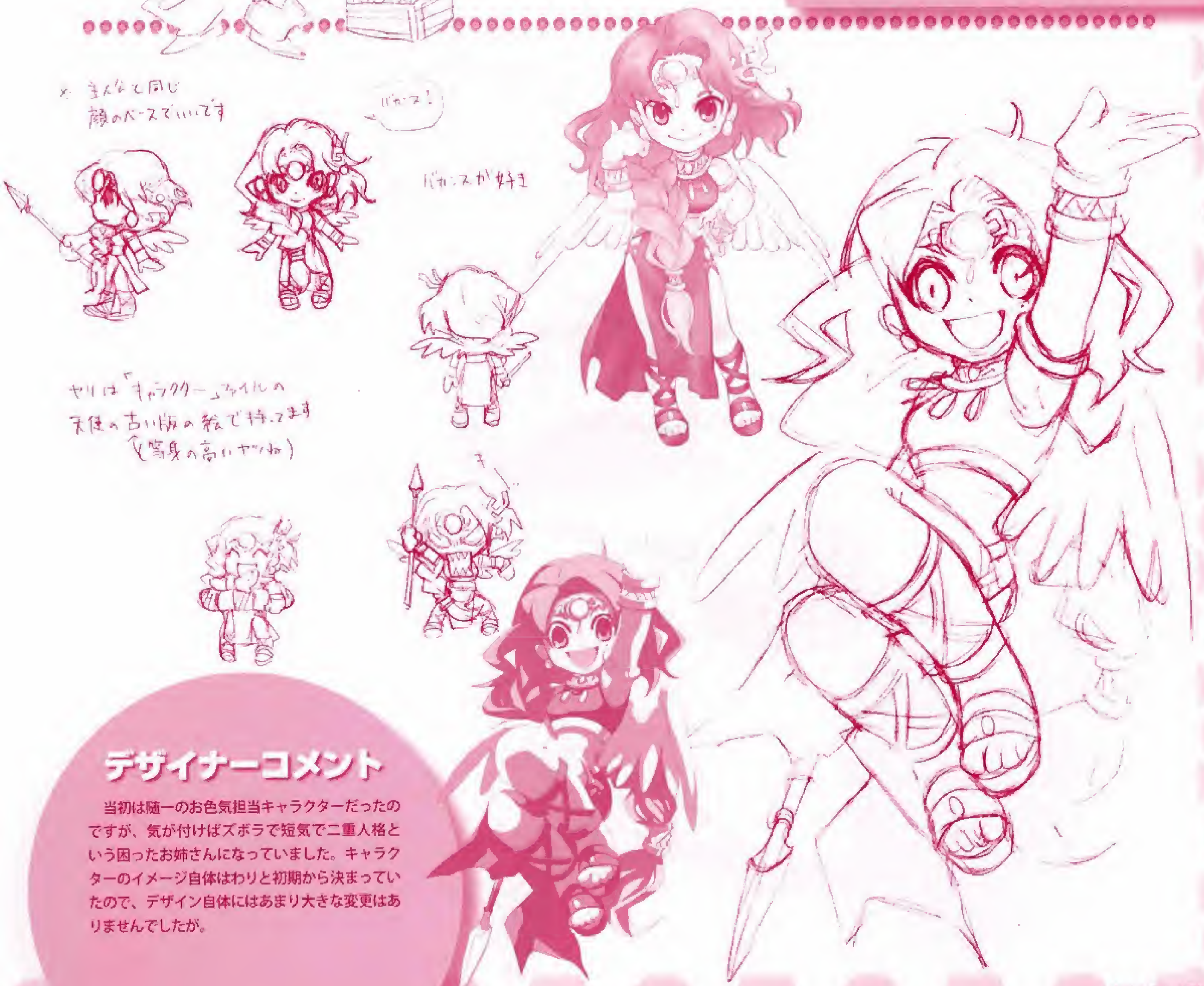
## ボリキャラ



## デザイナーコメント

初期案にも登場している骨キャラです。真ん中のイラスト辺りでキャラ付けのためにナルシー系の性格になりました。しかし、ひねりが少なく、キャラクターとして弱いということであえなくお蔵入りに……。ただし、マヌケなナルシーキャラという設定は今のタケゾーに引き継がれました。

× みんなと同じ顔のバースです



やはり「キャラクター」ファイルの天使の古い版の絵で持ってます（写身の高いヤツね）

## デザイナーコメント

当初は随一のお色気担当キャラクターだったのですが、気が付けばズボラで短気で二重人格という困ったお姉さんになっていました。キャラクターのイメージ自体はわりと初期から決まっていたので、デザイン自体にはあまり大きな変更はありませんでしたが。



浜辺のラストサムライ!

# カニざえもん Kani-Zaemon

年齢：?

性別：オス……?

種族：カニ

性格：非常に律儀で真面目……だと自分では思っている。  
礼節を重んじ、なぜか武士にあこがれている。

備考：なぜかちょんまげを乗っけて腰に刀を差しているカニ。どうやら本人は武士にあこがれているらしいが、カニなのでいろんな意味で無理がある。正直キモい。自称武士を語るだけのことはあり、潔く礼儀正しいが、正直それがかなりウザい。カニなので定期的に水に入らないと死んでしまう。最近の悩みは横歩きしかできないことと、ビックリしたり照れたりすると泡を吐いてしまうこと。

CV：小助川巧

シンボルアイテム：刀、ちょんまげ



カニざえもん

カニざえもん

カニざえもん



カニざえもん

カニざえもん  
「おれはサムライだ  
自由な  
動がして下り」



## デザイナーコメント

何を隠そう、彼は当初エビになる予定でした。しかし、実際にデザインをしていくうちに（ラフ参照）、「なんか気持ち悪い」キャラになってしまい、やむなく路線変更して生まれたのがカニざえもんです。ただ、カニだけにアクションカットの作成には苦勞しました。



## 魔族の王子

## エクザイル Exult

年齢：1000から先は数えてない

性別：男

種族：魔族

性格：態度が非常に横柄なおぼっちゃんで、常に自分が世界で一番偉いと思っている。しかし、実はマザコン。さらに魔王である父親には絶対に逆らうことができないという小心者。

備考：魔界の王子で小さいころから甘やかされて育ったために、非常にわがまま。最近は部下を集めてTACTICAL COMBAT隊、通称TACO隊なるグループを作って四子に乗っているが、せいぜいアンジェリクの神殿でピンポンダッシュをする程度しかできない小心者。さらに父親にはまったく逆らうことができない上、極度のマザコン。口癖は「ママに言いつけてやる!」。しかし、顔はそこそこ美形なので魔族の女の子にもよくモテている。

CV：池崎リョウ

シンボルアイテム：杖、ラブレター



つぎは



※口は別で極端な線  
めたくまげられて  
いいです。

やれと多分言。



## デザイナーコメント

当初のコンセプトは「カッコイイ二枚目キャラ」だったのですが、彼もまた、気がいたらマザコンのお坊ちゃまになっていました。一応、ころんやアンジェリクに次ぐメインキャラクターですので、カラーバランスを考えて青と黒をメインにデザインしています。





花の香りに誘われて  
より好き

ナルシーカッパ

## タケゾー Takezoh

年齢：24歳

性別：男

種族：カッパ

性格：とにかくナルシスト。鏡を見るのが大好きで、他人のことなどまったく意に介さない。何よりも自分が大好き。かつ、負けず嫌い

備考：エクザルトの部下のカッパ。カッパのくせに泳ぐのが苦手。その上極度のナルシスト。いつも鏡を持ち歩いている。自慢の血にバラを咲かせてカッコつけているが、あまりカッコよくはない。そもそも根本的に美的センスがおかしいと言わざるを得ない。暇さえあれば、鏡を覗いているか、自慢のお血を磨いているかのどちらか。口癖は「オレに恋する5秒前」

CV：野宮一範

シンボルアイテム：鏡、バラ

## デザイナーコメント

一番最後に完成したキャラクターですね。本来カッパなら緑色をイメージすると思うのですが、他のキャラとの色のバランスから、あえて青で表現したところ、なんだか宇宙人のようなキャラになってしまいました。ちなみに青いバラを作るのはものすごく難しいらしいです。



## ころんゴスロリバージョン

## ゴスロリころん

年齢：10歳

性別：女

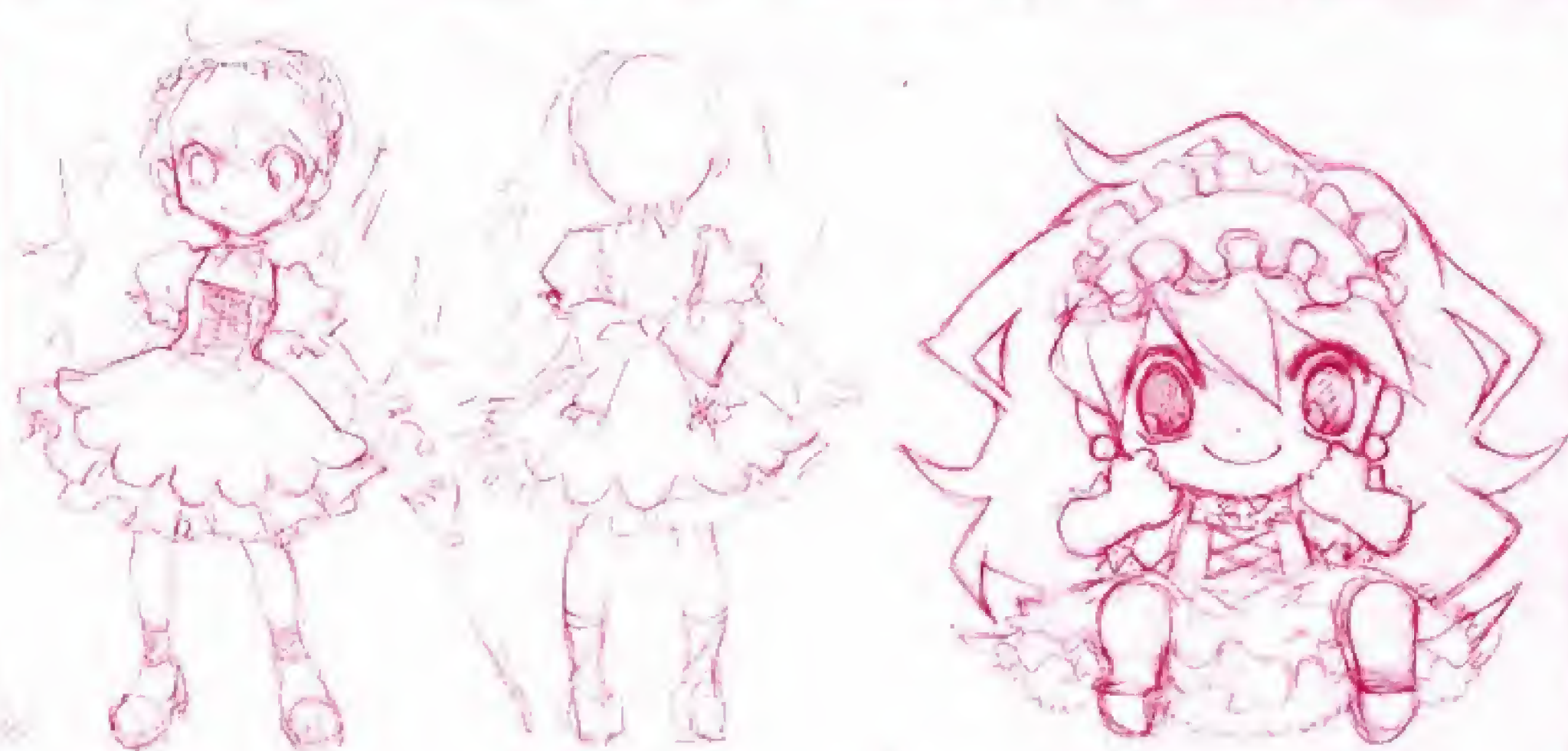
種族：人間

性格：普通のころんよりさらに調子に乗りやすい。

備考：自分に秘められている魔力の使い方を知ったころん。

CV：高橋あみか

シンボルアイテム：かさ、ニンジン



カラー表



## デザイナーコメント

会社の前にある竹下通りをイメージしたころん……と見せかけつつ、実は完全にゲームディレクターの趣味だったりします。ゲーム中では隠しキャラクターです。どうやったら会えるか……それはまだヒミツです。



# 猛者通ドス信龍

DOS12本日

いろはに懸けた漢たち

聞けよ君ら！ 神奈川県にお住まいにしてアフロ投稿者としても知られる葵ひなた君より寄せられたタレコミによると、時を数えること20年前、なんとゲーム屋台的な模型がアオシマから発売されていた模様！ 許諾が降り次第画像を載せたいと思ふ。

文：ジヤダッブセ キャラ紹介＆漫画：天野シロ 穴埋め：ケソ

## 登場人物とか



まさ

強さを助け弱さにトドメをさす自律型超行無常義理。RPGの入荷の無いゲームショップへは、ハイメガマセル砲の餌食になるから注意が必要。



ケソ

おいそれと飛んでけキャラウシで及び腰な地球市民。ODAをちゃんと分配してない国はほつくんが許さないぞ！ 約なことは全く無い。



ブニョ

アルカディア第三空軍団所属のヘルバレル編集。二日目の麻雀精闘倶楽部を欠かさないゆえ、対馬した義経氏もあるやもしれぬ。

EPISODE 01

## 初日の出 絵の具で描けない 美しさ

～田淵健康小中時代・全国一審判入り審判より～

ダッブセ 明けまして、ハア～、おめでとウハッ！

ブニョ な、何だか無駄に気合入ってるね君ら？

まさ ムス。とりあえず猪年ゆえ、今年は勢い重視のラン＆ガンでいこうと思うてな。

ケソ ヘへっ、正月といえはさ、出すモンあるだろ？ アレよ、アレ。

ブニョ 何？ その手は。ひょっとして、図々しくお年玉とかねだってるわけですか？

ケソ ヲヒュ～（アーバンチャンピオンでパトカーが来た際に、しらばっくれる口笛ライクに）。

ブニョ はっきり言って、去年は君らの原稿があまりに遅いゆえ、編集

部にも実害が出てたんだよ。逆に賠償請求を突きつけたいぐらいだよ。

まさ すまねス。ケソが爆裂ボンクラッシュレースなせいで……。

ブニョ 原稿が遅いのはまさもですよ！ ふんとにモウ。

ケソ まあまあ、正月からカリカリしても福が逃げますぜ。ここは一丁、正月らしいグルーヴ感を醸し出しましょうや。

ブニョ 正月ねえ。昔は外に出て風揚げや羽子板とかやってたけど、最近はずっとインドアだなあ。

ケソ 正月に外に出る輩という、生中継で猪木にビンタを張ってもらいたいお調子者だけっすよ。

まさ 貰ったばかりのお年玉を握り締めて、ゲセへとダッシュしていたのもいい思い出さね。

ブニョ 猛者でも正月らしい企画をやりたいけど……双六は前にやった

んだよね、『ドラゴンバスター』のボードゲームで。

ケソ 勇者ケソービスの一人勝ちで終わったアレですな。

まさ むふっぺり。きっとブニョがそう言い出すであろうと予測して、今回はダッブセ特製お正月企画を前もって用意しておいたわ！ 覇威也ーッ！

ブニョ 何、コレ？ ダッブセ諦念カルタ……ですか？

EPISODE 02

## 涼宮ハルクの憂鬱

Men's Kingdom

ブニョ ヘー、いつの間にこんなの作ってたんですか？

まさ なぁに、我らがダイヤモンド鉱山で働いてる合間に、ちょちゃっと、な。

新春恒例

## ダッブセ初諦念カルタ

いろはに 犬も歩けば Born To Be Fight (犬のおさんぽ)

ロンよりウリコ (ブラッディ・ロア)

花よりコンボ (アルカナハート)

憎まれっ子世にはびこるギル (ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン)

昔折り損のくたびれゴウケン (ストリートファイター ZERO)

ほへ 尻をひって宙間飛行 (キン肉マン マッスルグランプリ)

と年寄りの飛燕転身掌 (バーチャファイター シリーズ)

ちり チーも積もれば役が減る (麻雀格闘倶楽部 シリーズ)

ぬれ手で感電 (ウルトラ電流イライラ棒)

るルキも馬良も眉白 (ラジルギ、三国志大戦)

お俺に金棒 (三国志大戦 by UC 許褚)

わ ワレニカゴーにドジ豚 (ダンジョンズ&ドラゴンズ タワー オブドゥーム)

蛙のつらに死に水 (フロッガー)

よしのずいから天牙連拳 (マーシャルチャンピオン)

依は道連れ世はナスカー (ナスカーアーケード)

良作はまさにレガシー (ガントレット・ダークレガシー)

そ 総量で16t (ファンタジーゾーン)

月と出奔 (最後の忍道)

念には念を込め (サイキック5)

泣きつ面に火蜂 (怒首領蜂)

楽だから熊に (獣王記)



熊に

む 夢魔が通ればドノヴァン引込む

(ヴァンパイアハンター)

う 「ウリャア」と突く誠 (ファイターズヒストリー)

の 鳥賊は道中がつらい (ダライアス)

の ノールに置きオイル (ダンジョンズ&ドラゴンズ タワー オブドゥーム)

お オークがオウト (大魔界村)

く 臭い者には蠅がたかる (墮落天使)

や 安物買いのゼニー失い (ロストワールド)

ま 負けても3回 (スーパーストリートファイターII)

け ゲイは2面から (クライムファイター)

ふ 河豚毒は一撃でひん死 (サムライスピリッツ)

こ 子ゼルを助けて知る、棒読み (虎への道)

え エテ公に笑われ (テトリス)

て 亭主はヒーロー (超絶倫人ベラボーマン)

あ 「ありがとよ」は別れの言葉 (パニッシャー)

さ サンドの倉庫キャラをジュノ

へ (ファイナルファンタジーXI)



**ブニョ** 一応、いろはカルタになってるんですね。ちょっと見させてもらっていいですか？。

～拝見中→顔面蒼白～

**まさ** どうしたブニョや。ツラッが景清なみに真っ白になっておるぞ。

**ブニョ** あ、あまりの適当さに目まいが……。

**ケソ** なんばいうとね！ 脊髓反射でひり出した自信作たい！

**ブニョ** 一応、アーケードゲームに申し訳程度に、ちなんではいるけど、あまりにも元ネタから乖離し過ぎでしょう。

**まさ** カイリという『ストEX』の……。

**ケソ** お、まさボー坊えてるウ。

**まさ** ははは、なあに。

**ブニョ** 【ぬ】の「濡れ手で感電」って、普通やんないでしょうっつーかマジで危ないでしょう。

**き** 聴いて回答、正解なら育成  
(『きらめきスターロード』)

**ゆ** ユメミルキックは中段だが出  
が遅いのが難点

(『スーパーストリートファイターⅡX』)  
メスなのに巨漢

**め** (『キャディラックス』)  
ミッキーから出た衝撃波

**み** (『竜虎の拳』)  
知らぬと加齢

**し** (『みんなて鍛える金剛トレーニング』)  
緑側はさくらステージ

**系** (『ストリートファイター ZERO2』)  
貧乏金なし

**ひ** (『ストリートファイター シリーズ』)  
門前の子ゼル、店長に追い払  
われる (『ゲーム小ゼル』)

**も** 「せきぞうこわすな」で1週間  
我慢

**せ** (『ドルアーガ オンライン ザ・  
ストーリー・オブ・オーン』)

**す** 鶴は身を助ける  
(『いっき』)

**ん** シ・キーの武器はバナナ  
(『アヴァロンの鍵』)

**ん** (『アヴァロンの鍵』)

**ん** (『アヴァロンの鍵』)



目的が一致しないとフセ  
キユリな感じ、ソロなら  
無問題なのだが……

**ケソ** 正月早々ライトニングボルト  
をくらわないように、注意を喚起し  
ているんじゃないのさ。

**ブニョ** それに【ら】は、二人が書き  
たかっただけなんじゃないですか？  
ただのグリズル好きとして。

**まさ** 「楽だから熊に」は獣王カー  
なら当然の選択肢さな。

**ケソ** ええ。人間形態で最後までい  
こうって奴は、ただのプリムンですよ。

**ブニョ** 【け】のゲイは2面からって  
いうのはどういう意味ですか？

**まさ** 『クライムファイターズ』の2  
面から、ハードボンテージに身を包  
んだマッチョ☆ガイが敵として出現  
するさな。コイツに捕まると、体力  
をモリモリ減らされてしまうさな。マ  
ジウに恐ろしい敵であった。

**ブニョ** 【さ】の「サンドの倉庫キャラ  
をジュノへ」って、これ『FF』じゃ  
ないっすか！

**まさ** 理想は1国に一人倉庫キャラ  
を置くことっべれ～。

**ケソ** 大抵、ジャグナー森林を抜け  
るときに、虎に尻を噛まれて一回は  
死ぬんですよ。そしてその後、倉庫  
キャラ移送、という流れに。

**ブニョ** この【め】の「メスなのに巨  
漢」は？

**まさ** 知らんのか君、カプコンの横  
スクロールアクション『キャディラッ  
クス』に出てくる巨漢パワーキャラ、

メス・オブラドビッチを。

**ケソ** 緑色じゃないハルクみたいな  
顔してるけど、動物には優しいホッ  
トガイなんだぜ。

**まさ** 密猟者には地獄のえんま様よ  
りも厳しいがな。

ヨロヨロヨロ

## 戦い終わって ～神々の黄昏～

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

**ブニョ** フー、全部見終わったらドッ  
と疲れました。

**まさ** 読者～ル子爵たちはカルタを  
適当な紙に書き込んで、実際に遊ん  
でみるとグレイフルな正月を楽し  
めると思うがどうか。

**ブニョ** いや、読者の皆さんはもっ  
と有意義に時間を使ってくださいね。

**ケソ** ちえっ、つれねえなあ。

**まさ** そういや聞いていいかね。先  
月号の最後では、なにやら気になる  
ヒキで終わった気がするのだが。

**ケソ** あ、そういやそうっすね。何  
だか不穏な空気が漂ったまま。

**謎の声** フフフ……てめえら、正月  
だからって浮かれてんじゃねえぞロ  
リロリロリ。次回、貴様らにはこのミッ  
ションをやらしてもらおうから、覚悟し  
ておけ！

**ダップセ** な、何一つ！ お前はー!?  
(今度こそ続く)



## 月刊★うる覚絵

月刊★うる覚絵、正解発表～！  
1月号のこのコーナーでケソが描  
いたのは「ソニックブラストマン」  
でした。「超絶倫人ペラボーマ  
ン」という回答が頻発する中、見  
事正解を送ってしてくれたベン  
ネーム「へっぽこ」さんには、ケ  
ソの引越して出てきたグッズ  
第2段を進呈します。今回は「レ  
ア」じゃないので、あんまり期待  
しないでね。

## 猛者つ子通信

うる覚絵の答えや、ジ☆ダップセにやら  
せたいことは以下のあて先まで。住所氏  
名も忘れなく。はがきが採用された人  
には、何かダップセからプレゼントがあ  
りますよ。お楽しみに。

◎あて先  
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1  
(株)エンターブレインアルカディア編集部  
猛者通信ドス龍 係  
◎もしくは電子メールにて  
アドレス = miosa@arcadiamagazine.com



# アーケードゲーム BRIDGE GAME LIBRARY ライブラリー

## 第49回 海をも飛び越す破壊レース

### バーニン・ラバー (データイースト 1982年11月)



Text: 小山祥之 koyama@VGL.jp  
(協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)

ゲームジャンルの多様化が進んでいた80年代初頭のビデオゲームは、多彩な要素を詰め込んだ新鮮な感覚のゲームが次々と登場していた。

そしてビデオゲームの初期から安定した人気を保っていたジャンルに「レーシングゲーム」がある。古くはタイトーの『スピードレース』やセガの『モノコGP』など、各社が競って新作を発表し続けていた。縦スクロール風の画面で、上部から出現する車をよけてどこまで先に進めるか、それが初期のレーシングの基本スタイルであったが、82年秋に登場したデータイーストの新作『バーニン・ラバー』は、一見レーシングゲーム風だが車を敵にぶつけ、ジャンプで空を飛ぶという動きを盛り込んだ奇想天外なカーサントアクションゲームであった。

### 敵にぶつけて 空を飛ぶ

このゲームの基本は強制縦スクロールのレーシングゲームだ。操作は8方向レバーで左右に移動、前後で加減速をおこない、左右の道路端や岩などにぶつからないように進む。従来のレースものと違い敵車にぶつかってもOKで、当たることによって互いにはじかれる。この反動で敵を道路端にぶつけて破

壊もできる少々荒っぽいゲームである。

もちろん敵に当たったことで自車がやられる危険もあるが、ただよけるだけだった普通のレーシングとは異なり、アクションの要素が強くなっている。敵ははじきやすい軽量車や、ほとんど動かない重量級のものもいて、敵の種類によって破壊時の得点も異なる。物を落とす敵もいて注意が必要だ。

このゲーム攻略のキーとなるのはジャンプボタンの使い方で、自車の速度が100km以上の時のみ[JUMP OK]の表示が出てジャンプが可能となる。このジャンプで敵や障害物を緊急回避したり、難地形を飛び越えて進む。飛行中もレバーで操作可能であり、着地点に居る敵車は踏みつぶして破壊できる。特に海で道路がとぎれている場所はジャンプで飛び越えなければならないため、危険な場所では100km以上の速度を保つように進むことが必要になる。なお海の前には警告マーク<!>が出るため、表示されたら速度を上げておきたいところだ。

敵を道路端にぶつけて多く倒すことで得点が増え、クリア時に台数に応じたボーナス点が加算されるのだが、このゲームには敵を一台も壊さず面クリアすると5万点が加算される隠しボーナスがあり、ジャンプを繰り返し敵に触れずに進む方法など、さまざまな攻略が考えられた。

敵が自滅して5万点ボーナスを逃すなど、不幸な事もおこりがちであったが、単なるレースではなくマップを覚えて敵を回避し破壊するという、近年の縦シューにも似た熱い攻防が演じられるなど非常に奥の深いゲームであったのだ。

先の面では複雑な地形の山岳地帯や、海でとぎれとぎれになった道路を連続ジャンプで進むマップなど全32パターンのコースが用意されていた。見た目も背景が春夏秋冬と変化し、春は桜色の道を走り、秋は枯れ葉の山道を進むなど面変わりを季節感で表現してあった。

『バーニン・ラバー』は当時同社が商品展開していたカセットテープを使用したシステム基板「デコカセットシステム」（通称デコカセ）と基板タイプの2種類が発売され流通していた、たちまち人気作となったこのゲームは海外でも多く販売され話題となったが、磁気テープを使用していたデコカセ仕様のものは故障も多かったのが難点だったようだ。

このころのデータイーストはデコカセで新作ゲームを連発し、人気の出たものは基板販売で量産、という二刀流でヒットを重ねていた。もちろんタイトル数が多いため売れないゲームもあったのだが、システム基板を足がかりにさまざまな要素を詰め込んだゲームを作るという意欲に満ちあふれていた時代であった。

### 基本画面



車を操作し、複雑な地形のコースをゴール地点まで走るレースアクションゲーム。8方向レバーとジャンプボタンを使用する。敵にぶついたり、ジャンプを駆使する展開は当時としては画期的であった。

### インストラクションカード



プレイ方法が書かれたインストカード。敵の種類や基本的な遊び方が書かれている。



デコカセットシステムのカウントダウン画面。電源投入からカセットテープ（主にマイクロカセットサイズ）からデータをロードするため立ち上げに時間もかかった。ちなみにデコカセ版のソフト価格は43000円と安価なのが魅力であった。



発売からしばらくたった後も、大量に売られヒットした『バーニン・ラバー』は重宝され、駄菓子屋の軒先で20〜50円で遊べる店も多く見られた。しかし、『カーアクション』といった名前のコピー基板も多く流通していて、コピー版ではなぜか5万点ボーナスが入らないためガックリ、なんてシーンも時々見受けられた。プレイした時のBGMやジャンプ音は耳に残り、当時先を目指して遊んだプレイヤーたちの記憶には深く刻まれたのではないだろうか？

## 赤い車は激しく戦う

『バーニン・ラバー』もそうだが、この時代活躍したゲームの車の多くは「赤」であった。初期のレーシングゲームはモノクロ画面であったため、白の単色が多かったが、カラー画面が採用されるにつれて赤を採用するメーカーが増えていた。アクション要素を盛り込んだゲームとしては、セガの『ヘッドオン』やナムコの『ラリーX』では敵が赤い車、その後はサン電子の『ルート16』、アルファ電子/コアランドの『ジャンプバグ』などで登場した、赤い自車の新作ゲームが印象に残っている。

当時人気のカーアクション映画で赤い車が活躍していたことや、赤は目立ちやすく画面上で認識しやすいというのが主な理由だったようだが、赤い車の登場するゲームがヒットすると、他のメーカーも追従して赤

を採用する、といった連鎖も起きていたように感じられた。自車であれ敵車であれ、赤という色はとにかく目立つのだ。

実際の町中で道路を走っている車を眺めていると、赤い車は少ないためか走っているだけで結構目にとまるものだ。そしてゲームの中の赤い車はゲームセンターに置かれたさまざまな筐体の中で活躍して注目を浴びていたのだ。

## ■攻略のポイント■



後部を後方の敵にぶつけると、自車は反動で前進するためジャンプ地点での加速にも使える。

海が続く地点では島を連続して飛ばすより左側の細い道路を走るほうが安全に進める。

## 募集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です。

〒102-8431  
東京都千代田区三番町6-1  
アルカディア編集部  
「AGLコーナー」まで

### 【お知らせ】

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。  
<http://amp.tri6.net>  
E-Mail: [amp@tri6.net](mailto:amp@tri6.net)

### ■参考資料

「アミューズメントライフ」1983年  
(アミューズメントライフ)

「ゲームマシン」1982年  
(アミューズメント通信社)

「オールドゲームの世界」シリーズ  
(流線堂)

「究極ビデオゲームリスト2003」  
(AMPグループ/アマチュアライン)

# レバーをペンに 持ちかえろ。

アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の  
取材記者・情報提供者、登録開始。

将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、  
どしどしお問い合わせ下さい!!

### 提供内容

#### 【新作稼働情報の提供】

期待の新作の出来や、稼働情報を主観たっぷりに  
レポートして下さい。

#### 【ロケーション情報の提供】

いつも行く店はこんなことをしているよ! 今度イベントあるんだけど?  
などお店の情報をお待ちしています!

#### 【プレイヤー意識調査の提供】

自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、  
など客観的レポートなど。

君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!

お問い合わせは

株式会社アミューズメント・ジャーナル

本社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二シバビル2階  
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広畑ビル3階



本社 03-5728-8273 担当: 堀田  
大阪支社 06-4801-5860 担当: 村上

Amusement  
Journal



Amusement Journal  
好評発売中!!

1月号

アーケードゲーム業界のコアでレアな情報が満載!! <http://www.am-j.co.jp/>



# Video Game Music Laboratory

VGMラボ

## New Release



©SEGA

年末年始は街中が華やかに色づきますが、忙しく働いている人は、微妙な心境に陥ってしまいがち。そんなときにはお気に入りのVGMを聞いてみてはいかがでしょうか？ 通勤中や登校中に元気の出るVGMを聞いて、何かと落ち着かないこの時期を無事にクリアしたいですね。

### オシャレ魔女 ラブ and ベリー ダンスコレクション ～2006 秋冬～

発売元：セガ／HSB-0063／on sale！／価格：2,940円（税込）

今年7月に発売されたダンスレッスンDVD『オシャレ魔女 ラブ and ベリー ダンスコレクション～2006 春夏～』の続編となる『2006 秋冬』が登場！ 現在稼働中の『2006 秋冬コレクション』の新曲6曲のダンス映像はもちろん、インストラクターのお姉さんによる振り付けレッスン、反転映像による分かりやすい解説など、今回も充実のダンスレッスンに加えて、二つの特典が付属するスペシャル版となっている。憧れのあの髪型にチャレンジできる「なりきりヘアコレクション」と、『ラブ and ベリー』の人気曲「Re-born（リボン）」のラブとベリーのダンス映像だ。娘さんや近所の子へのプレゼントにいかが？

#### ■収録内容

「すすむキモチ」  
「パパのバースディ」  
「トキメキときめく」  
「なつのかけら」  
「ゆきのサイン」  
「うつくしきあおきドナウ」

※初回封入特典はDVDオリジナルオシャレグッズ！



©竜宮俊之 ©NBGI

### ドラマCD「アイドルマスター」NEW STAGE.01

発売元：フロンティアワークス／FCCG-0011／on sale！／価格：3,150円（税込）

Webラジオ「ラジオ de アイマSHOW!」のリリースなど、独特の展開を続けるフロンティアワークスから、『アイドルマスター』のドラマCDが登場！ もちろんアイドル役の声優さんが全員出演する豪華仕様だ！ 普段は注目されないプロデューサーが主人公のエピソードをはじめ、ゲームとは一風変わったアイドルたちの日常が楽しめる内容となっている。2007年には第2弾、第3弾の発売も予定されているので、ファンならまずこのCDから押さえておこう。年末年始はこのドラマCDを聞きながら過ごし、真の『アイドルマスター』マスター!? を目指すのも悪くないぞ。

#### ■収録内容

##### ON-STAGE

「新入社員がやってきた」  
「人気回復大作戦開始!」  
「最後の最後でドンデン返し?」

##### OFF-SHOT

「ひさびさの学校で」  
「雪歩の行動」  
「文化祭の日に」

##### EXTRA

「新人・美希の寝起きドッキリ秘報告!」





©TAITO CORPORATION 1999-2006 ALL RIGHTS RESERVED

## BATTLE GEAR 4 + BATTLE GEAR 4 Tuned オリジナルサウンドトラック

発売元:ティームエンタテインメント/KDSD-00124/01.24 on sale! / 価格:2,940円(税込)

好評稼働中の『バトルギア 4 Tuned』のサントラCDが発売されるぞ。『バトルギア 4 Tuned』と『バトルギア 4』の全BGMを収録の上、ボーナストラックとして、これまで発売されてきた『バトルギア』シリーズのサウンドトラックから、人気のあった数曲をリマスタリングして再収録! さらに、『バトルギア 4』シリーズのディレクター、サウンドクリエイターらのコメントも掲載されていて、ファンなら絶対に外せないアイテムになること間違いなし!

カーステレオで流せば、気分そう快なドライブになることうけあいだ。

### ■収録内容

『BATTLE GEAR4 Tuned』  
「Destiny -OPENNING MIX-」  
「SELECT」  
「Slippin' Away」  
「Ice Crystals」  
「Destiny」  
「Move On!」  
「The Moment Of True」  
「GOAL」  
「RESULT」  
「GAME OVER」

ほか



※画像はイメージです。実際の商品写真とは異なります。

## THE IDOLM@STER MASTERWORK 01

発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント/COCX-34119/01.31 on sale! / 価格:2,000円(税込)

Xbox 360での発売が来年1月25日と決まり、プロデューサー候補生がさらに増加のきざしを見せる、『アイドルマスター』のソングコレクションCDが発売されるぞ。Xbox 360版に登場予定の新曲がM@STER VERSIONで収録されていて、しかも3カ月連続でリリースされるという充実ぶり。その第1弾となる『MASTERWORK 01』では、天海春香、水瀬伊織、高槻やよいが、それぞれの持ち歌をソロで歌ってくれる、なんとも嬉しい内容だ。CDならではのボーナストラックも、もちろん入っているぞ。Xbox 360版の発売一週間後には、再びお店に走ることにしよう!

### ■収録内容

「GO MY WAY!!」(M@STER VERSION)  
歌:天海春香・水瀬伊織・高槻やよい  
「思い出をありがとう」(M@STER VERSION)  
歌:秋月律子・三浦あずさ・菊地 真  
「太陽のジェラシー」(M@STER VERSION)  
歌:天海春香  
「Here we go!!」(M@STER VERSION)  
歌:水瀬伊織  
「おはよう!! 朝ご飯」(M@STER VERSION)  
歌:高槻やよい  
ボーナストラック  
ほか

初回封入特典: THE IDOLM@STER オリジナル卓上カレンダー (2007年1月~4月)



©1998-2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

## DanceDanceRevolution SuperNOVA オリジナルサウンドトラック

発売元:KONAMI / LC1533~4/01.25 on sale! / 価格:2,730円(税込)

今夏、華麗に復活を遂げたDDR。最新作DDR SuperNOVAは、早くもPS2版が来年1月25日に発売されることが決定しているが、時を同じくしてサントラCDも2枚組で華麗に登場だ! 1枚目にはSuperNOVAの新曲と、ボーナストラックとしてロングバージョンを収録。2枚目には、歴代のBEMANIシリーズからピックアップされた曲を含むノンストップミックスが収録されていて、これぞDDRミックス! というサウンドが体感できるぞ。なお、このCDはコナミスタイル (<http://www.konamistyle.jp/>) での専売となるので、購入予定の人は上記のサイトへGO!

### ■収録曲 (2枚組)

「Fly away」(Chiyo Tia)  
「Flow」(Scotty D.revisits U1)  
「MyOnly Shining Star」(NAOKI feat.Becky Lucinda)  
「Star Gate Heaven」(SySF.feat.Donna Burke)  
「Fascination MAXX」(100-200-400)  
「HONEY ♀ PUNCH」(小坂リゆ)  
「Morning Glory」(BeForU)  
「CHAOS」(DE-SIRE retunes)  
「Healing-D-Vision」(DE-STRAD)  
「華爛漫 -Flowers-」(TEYRA)  
ほか



# ゲームセンター イベントリスト

Jan.  
2007

とうとう来ました2007年！ 今月は、12月に発売されたタイトルが多いため、新作のイベントが目白押し。まだまだやり込まれて無いゲームが多いので、波乱が起こるかも！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合があります。ご了承ください。

## 北海道・東北



### 北海道

#### ★G-Baoa.g (ジーバオアゲー)

札幌市北区北23条西5丁目 ☎011-757-1789

1/13 19:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

1/20 19:00 GGXX AC 大会

1/27 19:00 アルカナハート 大会

未定 19:00 MBAC Ver.B 大会

※優勝者には記念品有

#### ★スガイディノス帯広

帯広市白糠16条西2丁目 ☎0155-38-2811

<http://www.5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikaisaikai.htm/>

1/1 19:30 ポップミュージック 14 大会  
◆第4回特大イベント

1/2 11:00 DDR SuperNOVA イベント 華麗記VI  
◆第4回特大イベント

1/14 18:30 GuitarFreaksV3 大会

1/14 20:00 DrumManiaV3 大会

1/27 19:30 MBAC Ver.B 大会

※詳細はHPを参照

#### ★深川セントラルボウル

深川市釜江町豊原3 ☎0164-25-2771

1/21 未定 アヴァロンの闘 式 スターターデッキバトル18  
◆カード制限有  
詳細は<http://avalonsgate.net/>まで

### 宮城県

#### ★ネオジオボウル 仙台名取店

名取市釜野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

1/7 13:00 ムシキング 公式大会

1/13 20:00 WCCF セガ公式予選大会

1/14 16:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

1/20 20:00 アヴァロンの闘 式 魔道競技会

1/21 13:00 ムシキング 公式大会

1/27 16:00 頭文字D Ver.3 大会

1/28 13:00 ラブ&ベリー 公式大会

## 関東



### 茨城県

#### ★桜の牧アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-8900

<http://www.37.tok2.com/home/sakuranomakiap/>

1/6 22:00 第4回 鉄拳5 DR ランバト

1/13 21:00 VF5 Ver.A 大会  
◆参加費 100円

1/20 22:00 第5回 鉄拳5 DR ランバト

1/27 21:00 VF5 Ver.A 大会  
◆参加費 100円

1/28 15:00 第6回 GGXX SLASH 大会  
◆参加費無料

#### ★プレビジョイカム 石岡店

石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6759

1/6 18:00 GGXX AC 大会

1/13 15:00 MBAC Ver.B 2on2 大会

1/20 18:00 GGXX AC ランダム 2on2 大会

※参加費一人100円

### 栃木県

#### ★ケアンズ

宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100

<http://id18.fmp.jp/26/hisulcup/>

1/6 17:00 MBAC Ver.B ランバト  
◆参加費一人100円

1/7 17:00 MBAC Ver.B ランバト 2on2  
◆参加費一人100円。チーム戦あり

1/13 17:00 MBAC Ver.B 3on3 ランバト  
◆同キャラクター不可。チーム戦あり  
参加費一人100円

1/14 14:00 アヴァロンの闘 ケアンズ愛蔵版 大会  
◆参加費一人500円

1/20 15:00 MBAC Ver.B 5on5 大会 帝武戦  
改めケアンズ杯 3rd stage  
◆1チーム内3キャラ以上使用  
参加費一人100円。チーム戦あり

1/28 17:00 アルカナハート 大会  
◆参加費 100円

### 群馬県

#### ★ルバン122

邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0278-88-7510

1/7 15:00 MBAC Ver.B 2on2 大会

1/7 18:00 GGXX AC 大会

1/14 15:00 KOF98 大会

1/14 18:00 KOF 2002 大会

1/21 15:00 MBAC Ver.B 大会

1/21 18:00 GGXX AC 大会 2on2 大会

1/28 15:00 モンスターゲート 大会  
◆上位8名による決勝戦

### 埼玉県

#### ★埼玉POPY

さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994

<http://www.popy.tv/saitama/>

1/6 21:00 KOF98 & KOF2002 大会  
P-CUP準決勝争奪戦

1/7 17:00 SC III AE 第8回SCNランバト

1/13 14:00 鉄拳5 DR 大会 さよならティッシュもん杯  
(送別会)&日韓エキシビジョンマッチ  
◆事前NET受付のみ

1/14 9:00 鉄拳5 DR 5on5 大会 第5回軍艦杯  
◆当日予備予選、事前NET受付確認:9時~  
参加費一人1,000円

1/20 15:00 KOF98 Project.DNA2 日中戦 第1次選抜会  
◆参加費無料  
詳細は<http://asanoo.dee.cc/nicochu/>にて

1/21 15:00 SF III 3rd 3on3 大会 第14回P-CUP

1/27 22:00 鉄拳5 DR 3on3 大会 第34回ブレ軍艦杯

1/28 15:00 GGXX AC 大会 第8回P-CUP

※指定のある大会以外は参加費100円

#### ★HAP'1 ゲームチッタ

さいたま市南区辻8-24-10 ☎048-837-8001

<http://hap1.net/>

1/14 1000~1800 ヴァンパイアセイヴァー フリープレイ

1/14 18:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会

### 千葉県

#### ★アミューズメントエース 津田沼

船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

1/21 未定 アヴァロンの闘 式 スターターデッキバトル18  
◆カード制限有。詳細は  
<http://avalonsgate.net/>まで

#### ★メッセ102 四街道

四街道市西街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

1/5 終日 アルカナハート フリープレイ

1/6 終日 MBAC Ver.B フリープレイ

1/7 終日 SF III 3rd フリープレイ

1/7 17:00 SF III 3rd 大会

1/12 終日 GGXX AC フリープレイ

1/21 終日 SF III 3rd フリープレイ

1/26 終日 GXX AC フリープレイ

1/26 19:00 GXX AC 大会

1/27 終日 鉄拳5 DR フリープレイ

1/28 終日 MBAC Ver.B フリープレイ

1/28 終日 アルカナハート フリープレイ

#### ★ラッキー バッティングドーム

八千代市大和田新田 1088 ☎047-458-8208

1/6 終日 鉄拳5 DR フリープレイ

1/6 終日 MBAC Ver.B フリープレイ

◆未入荷場合[Ver.A]にて開催

1/13 終日 ガンダムSEED DESTINY フリープレイ

1/20 終日 鉄拳5 DR フリープレイ

1/20 終日 GGXX AC フリープレイ

◆未入荷場合[SLASH]にて開催

1/27 終日 アルカナハート フリープレイ

※すべて参加費無料

### 東京都

#### ★アミューズメントスペースUFO 八王子

八王子市三崎町2-9 三崎町ビル 1F ☎042-627-8188

1/13 15:00 SF III 3rd 大会

1/14 15:00 アルカナハート 大会

1/20 15:00 MBAC Ver.B ランバト

1/27 15:00 GGXX AC 大会

※すべて参加費50円

#### ★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1~3F ☎03-5330-8595

<http://www.alpha-st.co.jp/>

1/7 15:00 ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会  
◆参加費無料。チーム内の同機体禁止  
「ノワール」使用禁止。「プロビ」、「レ  
ジェンド」は1チーム1機まで

1/14 15:00 MBAC Ver.B 大会  
◆参加費無料。キャラクター変更可

1/21 15:00 アルカナハート 大会  
◆参加費無料。キャラクター変更可

1/28 15:00 マーグルvs.カブコン2 大会  
◆参加費無料

1/28 15:10 GGXX AC 大会  
◆参加費 100円

#### ★ゲーム ニュートン

板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

1/13 20:00 SF III 3rd ランバト

1/21 17:00 SC III AE ランバト

1/27 20:00 SF III 3rd ランバト

#### ★ゲーム ニュートン 大山店

板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

1/6 19:00 鉄拳5 DR 大会 日韓エキシビジョ  
ンマッチ選抜 in 大山ニュートン

1/7 15:00 SF III 3rd 3on3 大会  
◆同キャラ不可

1/14 15:00 GGXX AC 大会

1/28 15:00 MBAC Ver.B 大会

#### ★石神井公園駅前センター

練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284

<http://www.12.plala.or.jp/shokuij-ekimae/>

1/13 19:00 SC III AE 2on2 大会  
◆同キャラクター可

1/13 17:00 GGXX AC 2on2 大会

### 神奈川県

#### ★ゲームラボアップル

大和市大和南2-2-3 ☎046-261-7642

<http://www.cn-wave.co.jp/apple/>

1/6 未定 ガンダムSEED DESTINY 大会

14:00 頭文字D Ver.3 大会

17:00 湾岸ミッドナイト2 大会

1/7 未定 ラブ&ベリー イベント

未定 ムシキング 大会

14:00 WCCF 大会

1/13 20:00 WCCF 大会

未定 ウイニングイレブン 大会

未定 MBAC Ver.B 大会

1/14 未定 GGXX AC 大会

未定 アルカナハート 大会

16:00 Quest of D Ver.3.01 イベント

1/20 20:00 バトルクライマックス イベント

1/21 19:00 ドルアーガ オンライン イベント

12:00 アヴァロンの闘 式 定例競技会

1/27 18:00 アヴァロンの闘 式 定例競技会

未定 QMA III 大会

未定 WCCF 全国大会予選

1/28 未定 beatmania II DX 14 大会

## 中部



### 新潟県

#### ★エリナ

新潟市津波田640 ☎0256-82-4541

<http://jp.tosp.co.jp/j.aspx?milkylove2erina/>

13:00 VF5 Ver.A 格闘新世紀 店舗予選  
◆公式大会に準ずる。参加費一人100円

1/21 18:00 第32回 VF5 Ver.A エリナ杯 2on2 大会  
◆参加費一人100円

#### ★ゲームセンター GLAD

長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737

1/13 15:00 GGXX AC レディース 大会

1/27 20:00 GGXX AC 2on2 大会



## ★ゲームセンター テクノポリス

長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516  
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html/

1/8	19:00	第7回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
1/14	16:00	第21回 MBAC Ver.B 2on2 大会
1/20	20:30	VF5 Ver.A 格闘新世紀 店舗予選大会
1/21	16:00	第1回 アルカナハート 大会
1/28	17:30	第二回 VF5 Ver.A 公式大会 in テクポリ

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可。詳細はHP参照

## 富山県

### ★アミューズメントアズプレス

富山市大島1-24 ☎076-423-2890  
http://jp.tosp.co.jp/i.asp?l=azpress/

1/1	20:00	鉄拳5 DR 大会
1/2	20:00	VF5 Ver.A 大会
1/3	20:00	北斗の拳 大会
1/5	21:00	鉄拳5 DR ランバト
1/6	20:00	VF5 Ver.A ロデオ相手
1/7	20:00	アルカナハート 大会
1/13	20:00	VF5 Ver.A 大会
1/20	20:00	鉄拳5 DR ハリソン杯
1/26	21:00	鉄拳5 DR ランバト
1/27	20:00	VF5 Ver.A ハリソン杯

## 福井県

### ★ジョイランド 江守店

福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900  
http://joyland.or.jp/enjoj/

未定	未定	ガンダムSEED DESTINY 大会
未定	未定	QMA III 大会
未定	未定	三国志大戦2 大会
未定	未定	DrumManiaV3 大会

## 近畿

## 滋賀県

### ★アミューズメントジャングルクラブ 堅田店

大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

1/8	20:00	VF5 Ver.A 大会
	20:00	GGXX AC 大会
1/13	20:00	WCCF 大会
1/14	20:00	三国志大戦2 大会
1/20	20:00	MBAC Ver.B 大会
1/27	20:00	WCCF 大会
1/28	20:00	GCB 大会

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行なっておりません

## 京都府

### ★ゲームスペース ブラニー

宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

1/6	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/13	14:00	GGXX AC 大会
1/20	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/27	14:00	MBAC Ver.B

### ★西院コットンクラブ

京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

1/21	19:00	VF5 Ver.A 大会
------	-------	--------------

### ★下鴨ヒーロータウン

京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

1/5	25:00	鉄拳5 DR 大会
1/7	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
1/12	22:00	GCB 大会

1/14	15:00	MBAC Ver.B
------	-------	------------

1/19	25:00	鉄拳5 DR 大会
------	-------	-----------

1/21	15:00	GGXX AC 大会
------	-------	------------

1/26	22:00	GCB 大会
------	-------	--------

1/28	15:00	アルカナハート 大会
------	-------	------------

### ★スーパーヒーロー 山科

京都市山科区御陵島ノ向町2番地 ☎075-502-5675

1/7	17:00	MBAC Ver.B 大会
-----	-------	---------------

1/14	17:00	GGXX AC 大会
------	-------	------------

1/21	17:00	アルカナハート 大会
------	-------	------------

1/26	17:00	VF5 Ver.A 大会
------	-------	--------------

### ★スターダスト

京都市中京区新京極錦糸橋下ル東側町502 ☎075-256-5603

1/14	19:00	VF5 Ver.A 大会
------	-------	--------------

### ★ネオアミューズメントスペース a-cho

京都市中京区寺町通西条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323  
http://www.a-cho.com/

1/6	未定	鉄拳5 DR 大会 日韓エキシビジョンマッチ選抜 in a-cho
-----	----	-----------------------------------

1/8	13:00	KOF98 大会 Project DNA 日韓代表選決定戦
-----	-------	-------------------------------

1/11	19:00	GGXX AC 第113回 関西ランバト ◆参加費100円
------	-------	-------------------------------

1/13	17:00	SF III 3rd 第19回 関西ランバト
------	-------	------------------------

1/14	15:00	SF ZERO3 第69回 関西ランバト
------	-------	----------------------

1/21	12:00	MBAC Ver.B 2on2 大会 ◆参加費100円。同キャラクター禁止
------	-------	---------------------------------------

1/25	19:00	GGXX AC 第114回 関西ランバト ◆参加費100円
------	-------	-------------------------------

## 大阪府

### ★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

1/5	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
-----	-------	---------------------

1/7	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
-----	-------	--------------

1/12	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
------	-------	---------------------

1/14	17:00	バトルギア4 大会
------	-------	-----------

1/19	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
------	-------	---------------------

1/21	17:00	頭文字D Ver.3 大会
------	-------	---------------

1/26	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
------	-------	---------------------

毎週土曜	25:00	WCCF 大会
------	-------	---------

※詳細は店内POP参照

### ★エンジョイパラダイス

東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

1/7	17:00	VF5 Ver.A 格闘新世紀 大会 ◆参加費100円。受付10:00~16:00
-----	-------	---

1/9	19:00	頭文字D Ver.3 大会
-----	-------	---------------

1/14	15:00	アルカナハート 大会
------	-------	------------

1/16	19:00	KOF XI 大会
------	-------	-----------

1/21	15:00	MBAC Ver.B 大会
------	-------	---------------

1/23	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
------	-------	--------------------------

1/28	15:00	GGXX AC 大会
------	-------	------------

1/30	19:00	鉄拳5 DR 大会
------	-------	-----------

### ★ゲームスペース ベガス

大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2689

1/13	20:00	VF5 Ver.A 格闘新世紀 大会
------	-------	--------------------

1/20	19:00	鉄拳5 DR 大会
------	-------	-----------

### ★ゲームプラザ OKA III

高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

1/3	20:00	三国志大戦2 大会
-----	-------	-----------

1/10	20:00	ベースボールヒーローズ2 大会
------	-------	-----------------

1/17	20:00	三国志大戦2 大会
------	-------	-----------

1/24	20:00	ベースボールヒーローズ2 大会
------	-------	-----------------

毎週土曜	21:00	WCCF 大会 ウルフ杯
------	-------	--------------

毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
------	-------	---------------------

### ★ゲームプラザVIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818  
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/

1/4	終日	北斗の拳 対戦会 ◆2クレジット
-----	----	------------------

1/6	終日	KOF2002 対戦会 ◆2クレジット
-----	----	---------------------

1/7	15:00	MBAC Ver.B 大会
-----	-------	---------------

1/11	終日	MBAC 対戦会 ◆2クレジット
------	----	------------------

1/13	終日	月華の剣士2 対戦会 ◆2クレジット
------	----	--------------------

1/14	15:00	カプエス2 大会
------	-------	----------

1/18	終日	SF III 3rd 対戦会 ◆2クレジット
------	----	------------------------

	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
--	-------	----------------

1/20	終日	ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
------	----	-------------------------

	15:00	GGXX AC 大会
--	-------	------------

1/21	終日	GGXX AC 対戦会 ◆2クレジット
------	----	---------------------

1/25	終日	カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
------	----	-------------------

1/27	終日	KOF2002 対戦会 ◆2クレジット
------	----	---------------------

1/28	終日	アルカナハート 大会
------	----	------------

### ★ゲームプラザVIP 富田店

高槻市富田町16-23 ☎0726-93-8739  
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/tondavip.html/

1/13	終日	SF III 3rd 対戦会 ◆2クレジット
------	----	------------------------

1/20	終日	KOF2002 対戦会 ◆2クレジット
------	----	---------------------

1/27	終日	鉄拳5 DR 対戦会 ◆2クレジット
------	----	--------------------

### ★KO-HATSU (コーハツ)

大阪府北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007  
http://www.ko-hatsu.com/

1/6	16:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
-----	-------	--------------------

1/7	16:00	第27回 TRF2 大会
-----	-------	--------------

1/13	16:00	GGXX AC 大会
------	-------	------------

	19:00	SC III AE SCNランバト 第IV期 第7戦
--	-------	----------------------------

1/14	16:00	アルカナハートランバト 第I期 第1戦
------	-------	---------------------

1/20	16:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
------	-------	--------------------

1/21	16:00	第28回 TRF2 大会
------	-------	--------------

	16:00	GGXX AC 大会
--	-------	------------

1/27	19:00	SC III AE SCNランバト 第IV期 第8戦
------	-------	----------------------------

1/28	16:00	アルカナハートランバト 第I期 第2戦
------	-------	---------------------

毎週月曜	18:00~23:00	SC III AE 対戦会 ◆参加費500円
------	-------------	------------------------

### ★チャレンジャー ABABA天神橋店

北区天神橋3-8-23 コア屋町ビル 1F ☎06-6357-6677

1/7	17:00	GGXX AC 大会
-----	-------	------------

1/14	17:00	MBAC Ver.B 大会
------	-------	---------------

1/21	17:00	アルカナハート 大会
------	-------	------------

1/28	17:00	GGXX AC 2on2 大会 ◆参加費100円
------	-------	--------------------------

毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会
------	-------	-----------

### ★チャレンジャー ガムガム店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会
------	-------	-----------

毎週日曜	18:00	カウンターストライクNEO 大会
------	-------	------------------

### ★チャレンジャー 関大前店

吹田市千曳山東1-14-2 ☎06-6389-8072  
http://www.challenger.jp/

1/6	18:00	GGXX AC 大会
-----	-------	------------

1/7	18:00	三国志大戦2 大会
-----	-------	-----------

1/13	18:00	アルカナハート 大会
------	-------	------------

1/14	18:00	VF5 Ver.A 大会
------	-------	--------------

1/20	18:00	GGXX AC 大会
------	-------	------------

1/21	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
------	-------	---------------------

1/27	18:00	アルカナハート 大会
------	-------	------------

1/28	18:00	MBAC Ver.B 大会
------	-------	---------------

	18:00	GGXX AC 大会
--	-------	------------

	18:00	三国志大戦2 大会
--	-------	-----------

	18:00	アルカナハート 大会
--	-------	------------

	18:00	VF5 Ver.A 大会
--	-------	--------------

	18:00	GGXX AC 大会
--	-------	------------

	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
--	-------	---------------------

	18:00	アルカナハート 大会
--	-------	------------

	18:00	MBAC Ver.B 大会
--	-------	---------------

	18:00	GGXX AC 大会
--	-------	------------

	18:00	三国志大戦2 大会
--	-------	-----------

	18:00	アルカナハート 大会
--	-------	------------

	18:00	VF5 Ver.A 大会
--	-------	--------------

	18:00	GGXX AC 大会
--	-------	------------

	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
--	-------	---------------------

	18:00	アルカナハート 大会
--	-------	------------

	18:00	MBAC Ver.B 大会
--	-------	---------------

	18:00	GGXX AC 大会
--	-------	------------

	18:00	三国志大戦2 大会
--	-------	-----------

	18:00	アルカナハート 大会
--	-------	------------

	18:00	VF5 Ver.A 大会
--	-------	--------------

	18:00	GGXX AC 大会
--	-------	------------

	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
--	-------	---------------------

	18:00	アルカナハート 大会
--	-------	------------

	18:00	MBAC Ver.B 大会
--	-------	---------------

	18:00	GGXX AC 大会
--	-------	------------



## 近畿



### 奈良県

#### ★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

1/6 19:00-24:00 バトルギア4 フリー走行イベント

1/7 15:00 順文字D Ver.3 大会

1/13 19:00 ベースボールヒーローズ2 大会

1/14 15:00 MBAC Ver.B 大会

1/20 19:00 湾岸ミッドナイト2 大会

1/21 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

1/27 19:00 GGXX AC 大会

1/28 15:00 QMA III 大会

### 和歌山県

#### ★ピタゴラス MQ

和歌山市加納319-1 ☎073-472-3586  
http://pita-mq.com/

1/6 19:00 MBAC Ver.B ランバト

1/7 19:00 三国志大戦2 大会

1/13 19:00 GGXX AC ランバト

1/14 18:30 QMA III 2on2 大会

1/20 20:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

1/21 19:00 三国志大戦2 大会

1/26 19:00 MBAC Ver.B 2on2 大会

1/27 19:00 GGXX AC 2on2 大会

1/28 18:30 QMA III 大会

## 中国・四国



### 鳥取県

#### ★スーパーヒーロー 倉吉

倉吉市見日町633

1/8 19:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

1/13 20:00 MBAC Ver.B 大会

1/14 19:00 ポップンミュージック14 大会

1/20 20:00 鉄拳5 DR 大会

1/21 19:00 GGXX AC 大会

1/27 20:00 VF5 Ver.A 大会

1/28 19:00 GuitarFreaksV3 大会

### 島根県

#### ★セガワールド 松江

松江市神島町12-15 ☎0852-23-2231  
http://location.sega.jp/loc\_web/sw\_matsue.html/

1/23 20:00 VF5 Ver.A 大会

### 岡山県

#### ★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555  
http://www.am-fantadista.com/

1/6 15:00 MBAC Ver.B 大会  
20:00 VF5 Ver.A 公式大会

1/7 15:00 アルカナハート 大会

1/13 20:00 VF5 Ver.A 格闘新世紀 店舗予選

1/14 15:00 GGXX AC 大会

1/20 19:00 鉄拳5 DR 大会

1/21 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

### 広島県

#### ★プロボックス JOYサンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎08-6317-0433

1/7 15:00 アルカナハート 大会

1/13 15:00 SF III 3rd 大会

1/14 15:00 MBAC Ver.B 2on2 大会

1/20 15:00 GGXX AC 3on3 大会

1/21 15:00 GGXX AC レディース大会

1/27 15:00 旋光の輪舞 SP 大会  
◆ファビアンA3使用禁止  
カートリッジ固定

1/28 15:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

### 山口県

#### ★ブルーイン8

山口市周布町1-22 ☎083-921-2760  
http://www.hamq.jp/~clm?i=fantasya/

1/7 14:00 第15回 GGXX AC 大会

1/8 14:00 第21章 MBAC Ver.B 大会

1/21 14:00 第22章 MBAC Ver.B 大会

### 香川県

#### ★戦〜ikusa〜

高松市高松町字青田2554-18 ☎087-843-2788

1/7 18:00 SC III AE 大会

1/13 19:00 旋光の輪舞 SP 大会

1/27 19:00 アルカナハート 大会

#### ★マックスプラザ 普通寺

普通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333  
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

1/6 20:00 アルカナハート 大会

1/6 22:00 MJ3 大会

1/7 20:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

1/7 22:00 ドルアーガ オンライン 大会

1/13 20:00 MBAC Ver.B 大会

1/13 22:00 QMA III 大会

1/14 20:00 ガンダム問・戦士 大会

1/14 22:00 Quest of D Ver.3.01 大会

1/20 20:00 アルカナハート 大会

1/20 22:00 MJ3 大会

1/21 20:00 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

1/21 22:00 ドルアーガ オンライン 大会

1/27 20:00 MBAC Ver.B 大会

1/27 22:00 QMA III 大会

1/28 20:00 ガンダム問・戦士 2on2 大会

1/28 22:00 Quest of D Ver.3.01 大会

毎週水曜 20:00 GCB ランバト

毎週金曜 20:00 GGXX AC ランバト

### 愛媛県

#### ★GAME ショコラ

松山市朝井町1-12-13 ☎0897-37-5573  
http://shokora.holy.jp/

1/14 15:00 第八回 MBAC Ver.B 大会

1/20 15:00 第二回 サイキックフォース2012 大会

#### ★ハイテク セガ 新居浜

新居浜市徳常町8-8 ☎0897-37-5573  
http://location.sega.jp/loc\_web/hs\_niihama.html/

1/6 17:30 GGXX AC 店舗大会  
◆参加費100円

1/7 17:30 MBAC Ver.B 店舗大会  
◆参加費100円

1/8 17:30 三国志大戦2 店舗大会  
◆参加費300円

1/14 17:30 アヴァロンの闘士 闘聖戦 店舗大会  
◆参加費100円

### 高知県

#### ★セガワールド 南国店

南国市大森甲2520-2 ☎088-864-2921  
http://location.sega.jp/loc\_web/sw\_nangoku.html/

1/13 15:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

## 九州・沖縄



### 福岡県

#### ★アミューズメントスペース OPA

北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304  
http://location.sega.jp/loc\_web/as\_opa.html/

1/5 19:00 GGXX AC 大会

1/12 19:00 MBAC Ver.B 大会

1/19 19:00 GGXX AC 大会

1/26 20:00 VF5 Ver.A 大会

1/28 20:00 VF5 Ver.A 格闘新世紀予選 大会

### ★セイタイトー 長浜

福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ 2F ☎092-716-8589

1/7 10:30 QMA III 大会  
第23回 街のクイズ王決定戦FINAL  
◆詳細はhttp://quiztown.seesaa.net/ まで

1/8 11:00 カードゲーム フリープレイ  
◆参加費500円。  
詳細はhttp://avalongate.net/ まで

1/21 未定 アヴァロンの闘士 スターターデッキバトル18  
◆カード制限有  
詳細はhttp://avalongate.net/ まで

### 長崎県

#### ★セガワールド 大塔店

佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070  
http://location.sega.jp/loc\_web/sw\_daito.html/

1/13 14:00 ガンダムSEED DESTINY 大会

1/20 14:00 VF5 Ver.A 大会

1/27 19:00 GGXX AC 大会

1/28 14:00 アヴァロンの闘士 大会

### 沖縄県

#### ★ハイテク セガ 北谷プラザ

中頭郡北谷町美浜3-5-7 ☎098-936-7904  
http://location.sega.jp/loc\_web/hs\_chalanplaza.html/

12/10 20:00 VF5 Ver.A 公式大会  
◆参加費100円

## イベント情報を掲載してみませんか？

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？

掲載をご希望される方は、

- ①開催タイトル ②主催者とその連絡先  
③参加資格、参加方法 ④ルール  
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。

初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

(株)エンターブレイン アルカディア編集部

イベント準備会係

TEL:03-3265-7156

FAX:03-3265-7340

Mail:location@arcadiamagazine.com

## 今日の猛者!

今月は、アミューズメント アズプレスで開催された「RB餓狼伝説2」3on3の大会、ペプシブルーバトルを紹介しよう。長年やり込み続けているプレイヤーたち熱いバトルが繰り広げられた。その激戦を勝ち抜き、頂点に立ったのは右の3名。



今回優勝したチーム【JUMP軍団】。左からJUMP・海王、JUMP・2019、JUMP・T電器。



## ●スガイディノス 帯広(北海道)

### ◇MBAC 大会 11/11・17名

優勝:カン井(号塚さつき)  
2位:豊の月 3位:YU

### ●修の牧アミューズバー(茨城県)

### ◇鉄拳5DR 3on3 大会 11/19・39名

優勝:ふくスのしもべ SIN(リ-), ふくス(エディ), 某リオ氏(リリ)  
2位:極木3軍 / ななしん, なり, ますらお

### ◇第1回 VF5 Ver.A 3on3 大会 11/25・18名

優勝:ないわ / 水戸島(アキラ), 毒キノコ(ベネッサ), N.M.C(カゲ)  
2位:あおきスマイリース / ひらがなであおき, ルチャボチャットナ, RODEO

### ◇GGXX SLASH 大会 11/26・17名

優勝:大和(A.B.A.)  
2位:いたる 3位:T-SOUL

## ●プレジジョイカム 石岡店(茨城県)

### ◇GGXX SLASH 大会 11/4・26名

優勝:PON (ポチョムキン), ビザせいる(カイ)  
2位:北トシ 3位:きよちゅう

### ◇MBAC 2on2 大会 11/11・14名

優勝:あば / (メカヒス), クラウザー (ワラキア)の夜)  
2位:つっぱり, ?A

### ◇GGXX SLASH ランダム 2on2 大会 5/20・28名

優勝:PON (ポチョムキン), ビザせいる(カイ)  
2位:北トシ, フリック

## ●深川セントラルボウル(北海道)

### ◇アヴァロンの闘 式 大会 11/19・16名

優勝:夜宵死苦飯面  
2位:レナス 3位:コロン

## ●ケアンズ(栃木県)

### ◇MBAC 3on3 大会 11/4・33名

優勝:優勝したら明日saiさんとメシに行きます /  
ゼリー (有間都古), コメ(赤主秋葉), オレ(ネロ・カオス)  
2位:Nさん捜索隊, 三輪刺どらまき, @NGEL, ギマ  
3位:フリーゼロッテと浮城どっちにするよ? / かおる, れい, イディオ  
同3位:江ビ!, 零, うっかり, DCT

### ◇MBAC ランバト 11/5・26名

優勝:エンジェルララビィ (七夜志貴)  
2位:ゼリー 3位:零

### ◇MBAC ランダム 2on2 大会 11/11・16名

優勝:にめ(赤主秋葉), パッション(覇軍)  
2位:ゼリー, ken  
3位:零, @NGEL 同3位:江東のどろ, イディオ@MBS勢

### ◇MBAC ランバト死 11/12・30名

優勝:歩巳(過野秋葉)  
2位:てる 3位:イディオ

### ◇MBAC 2on2 大会 11/18・30名

優勝:マジアカとテイルズが手を組んだ。  
エンジェル(七夜志貴), 舞人(吸血鬼シオン)  
2位:ないやき下さい, / セロ, オクレ  
3位:パイボイ, TY, パッション

### ◇MBAC ランバト伍 11/19・24名

優勝:かおる(暴走アルケイド)  
2位:ゼリー 3位:零

### ◇MBAC 5on5 大会 帝武戦2nd 11/25・50名

優勝:ぐれーときゃつとすびりつと  
ぬこ(レン), パッション(覇軍), オヤシロ(ヒスコバ), ぬく  
ぬく(ヒスコバ), TY (志貴)

### ◇MBAC 2on2 大会 11/25・50名

優勝:ぐれーときゃつとすびりつと  
ぬこ(レン), パッション(覇軍), オヤシロ(ヒスコバ), ぬく  
ぬく(ヒスコバ), TY (志貴)

### ◇MBAC 2on2 大会 11/25・50名

優勝:ぐれーときゃつとすびりつと  
ぬこ(レン), パッション(覇軍), オヤシロ(ヒスコバ), ぬく  
ぬく(ヒスコバ), TY (志貴)

## ●ルパン122(群馬県)

### ◇MBAC 大会 11/5・16名

優勝:K (アルケイド)  
2位:ショウ 3位:タカくん

### ◇GGXX SLASH 大会 11/5・16名

優勝:夕霞(ミリア)  
2位:赤ゲツ/ルンペ 3位:しゅうき

### ◇モンスターゲート 大会 11/26・24名

優勝:タモリ(ギャンブラー)  
2位:フィー 3位:レンディル

## ●クラブ セガ 所沢(埼玉県)

### ◇ガンダムSEED DESTINY 2on2大会 11/26・14名

優勝:少佐(シグー), 大佐(プロヴィデンスガンダム)  
2位:さいたま, メガネ乙 3位:セータプラス, ザフト兵C

## ●埼玉POPY(埼玉県)

### ◇VF5 Ver.A 3on3 大会 第4回天下ノバム杯 11/3・16名

優勝:まこと(カゲ)  
2位:まるひこ

### ◇SCIII AE 第6回SCNランバト 11/5・18名

優勝:みそ(セルバンテス)  
2位:福田

### ◇鉄拳5 DR 3on3 大会 第30回ブレイン杯 11/11・33名

優勝:ロジャー Jr.S  
リョー-K (ロジャー Jr.), ハマハ- (ロジャー Jr.),  
グロ(ロジャー Jr.)

### ◇GGXX SLASH 店舗合同ランバト 第5回 G3 11/12・43名

優勝:ちやばー (カイ)  
2位:りゅう

### ◇VF5 Ver.A 3on3 大会 第5回天下ノバム杯 11/18・33名

優勝:流川組 / 浪川流(アオイ), 腹シブク(ラク),  
よろしこ(ジャッキー)

### ◇SFIII 3rd 3on3 大会 第12回P-CUP 11/19・30名

優勝:KRD / ジョージア(ケン), たがゆき(チュンリー),  
舞之助(アレックス)

### ◇SFIII 3rd 3on3 大会 第12回P-CUP 11/19・30名

優勝:KRD / ジョージア(ケン), たがゆき(チュンリー),  
舞之助(アレックス)

### ◇鉄拳5 DR 3on3 大会 第31回ブレーン杯 11/25・30名

優勝:チーム? - ??/? (エディ), ?フージン? (ジャック),  
?クリたん? (エディ)

### ◇鉄拳5 DR 3on3 大会 第31回ブレーン杯 11/25・30名

優勝:チーム? - ??/? (エディ), ?フージン? (ジャック),  
?クリたん? (エディ)

### ◇鉄拳5 DR 3on3 大会 第31回ブレーン杯 11/25・30名

優勝:チーム? - ??/? (エディ), ?フージン? (ジャック),  
?クリたん? (エディ)

### ◇GGXX SLASH 店舗合同ランバト 第5回 G3 11/25・30名

優勝:チャイナ(スレイヤー)  
2位:M也

## ●HAP'1 ゲームテッタ(埼玉県)

### ◇ファンシアセイヴァー 大会 11/26・12名

優勝:コショ- (バレッタ)  
2位:オオハシ 3位:玉露

## ●アミューズメントエース 津田沼(千葉県)

### ◇アヴァロンの闘 式 大会 11/19・24名

優勝:ARK  
2位:ソフィア 3位:ウィオス

## ●メッセ102 四街道(千葉県)

### ◇SFIII 3rd 大会 11/5・17名

優勝:マツケン(ケン)  
2位:QJA 3位:アロハ

### ◇SFIII 3rd ランダム 2on2 大会 11/5・16名

優勝:QJA (ユン), アロハ(オロ)  
2位:チャーハン, まぐ

### ◇GGXX SLASH 大会11/24・24名

優勝:偽バチ谷KOF勢なんですwww(テストメント)  
2位:zavel 3位:おちゃ

## ●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)

### ◇SF ZERO3 大会 11/4・14名

優勝:S (さくら)  
2位:ムカイ 3位:ヴェハサス

### ◇SFIII 3rd 大会 11/11・24名

優勝:アイク(ダッドリー)  
2位:ツボ 3位:なつたか

### ◇MBAC 大会 11/18・24名

優勝:セクロース2号(メカヒス)  
2位:アオヤギ 3位:ちんぎょ2号

### ◇MBAC ランダム2on2 大会 11/18・18名

優勝:アミロース(ネロ・カオス), うみんちゅ (蒼崎青子)  
2位:みち, 七神 3位:MIHA, アオヤギ

## ●大久保アルファステーション(東京都)

### ◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会 11/5・44名

優勝:Q機II / キュー (プロビデンス), エイジ(デュエル),  
ネジ(カラミティ), エイジ2 (ソードインパルス)

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇MBAC 大会 11/12・15名

優勝:高(七夜志貴)  
2位:ザ・ギャンブラー 3位:TAM

### ◇鉄拳5 DR ハリソン杯 11/24・22名

優勝:かくるるチーム /  
かくるる(アーマーキング), ビストル(スティーブ),  
ブリジ(エディ), 涅槃(平八), 真板(スティーブ),  
江田島(レイヴン), さばと(一八), ぐんて(ドラダノフ),  
ジョーカー(ブルース), むにゃ(ニーナ), ハリソン(バグダ)

### ◇北斗の拳 大会 11/25・16名

優勝:GX (ラオウ)  
2位:Y 3位:KEM

## ●ジョイランド 江守店(福井県)

### ◇ポップンミュージック14 大会 11/5・14名

優勝:ぼん  
2位:らぶ 3位:えすくん

### ◇QMAIII 大会 11/18・14名

優勝:グジュたると  
2位:ズベスタ 3位:どれみっち

### ◇三国志大戦2 大会 11/24・16名

優勝:にゃんた  
2位:割備 3位:コモン大切に

## ●ビッグジョイ 鈴鹿(三重県)

### ◇アヴァロンの闘 式 大会 11/19・13名

優勝:スパイク  
2位:アマテラス 3位:師匠

## ●ネオアミューズメントスペース a-cho(京都府)

### ◇カプエス2 2on2 大会 11/11・46名

優勝:そのパンピーはGAB / D44, CAB  
2位:ローソン / KOK, ライ

### ◇北斗の拳 2on2 大会 11/12・40名

優勝:ボント何でもいいんだけど / ハセ(レイ), 飛龍虎(レイ)  
2位:龍トキ, ビエ, KOK

### ◇SFIII 3rd 第17回 関西ランバト 11/18・24名

優勝:樹園(豪龍)  
2位:シロイたち 3位:アフロ

### ◇SF ZERO3 第67回 関西ランバト 11/19・26名

優勝:マジカル(さくら)  
2位:ナイク 3位:鬼スラ

### ◇三国志大戦2 3on3 大会 11/19・30名

優勝:丘と元 / NAO, SR出, 夜  
2位:イチちゃん再び / テイ, マスヲ, 画金命

### ◇GGXX SLASH 第111回 関西ランバト 11/23・82名

優勝:N男(ヴェノム)  
2位:カジジ 3位:R.F

## ●KO-HATSU (コーハツ)(大阪府)

### ◇SCIII AE SCNランバト 第4期 第3戦 11/18・18名

優勝:生ロー (ザサメール)  
2位:西井 3位:さるすべ

## ●チャレンジャー 関大前店(大阪府)

### ◇三国志大戦2 大会 11/5・16名

優勝:マケンな親父サブ  
2位:マッピー

### ◇ガンダムSEED DESTINY 大会 11/12・16名

優勝:グーフィー [フィンパルス, ストライクルージュ]  
2位:ランペンキンザース 3位:LSがいたら僕はもう…!!

### ◇ガンダムSEED DESTINY 大会 11/26・20名

優勝:ネーブルハウス(イージス, ガイア)  
2位:オレンジハウス 3位:大和ハウス

## ●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)

### ◇ガンダムSEED DESTINY 全国大会

### 「Premium Dogfight II」店舗予選 11/12・64名

優勝:みかんのうち(プロヴィデンス, ラゴウ)  
2位:牛ふん / ハセヲ

## ●セガ 三宮サンクス(兵庫県)

### ◇三国志大戦2 [SANXCUP2] デッキジャフル大会 11/3・16名

優勝:シン  
2位:百花繚乱 3位:三国無双

### ◇GGXX #RELOAD大会 11/4・19名

優勝:あつん(イノ)  
2位:タツオ 3位:綱

### ◇バーチャロン OT5.66 大会11/4・19名

優勝:RPO (スベシネフ)  
2位:やするま 3位:東海ホーネットwithアトラウーナグア

### ◇サムライスピリッツ天下ノ剣客伝 ランバト

### 第四期 侍魂 関西番付【天下ノ剣客伝 第四期】 11/5・25名

優勝:やまちゃん(和神)  
2位:コウ 3位:しわき

### ◇第5期 GGXX SLASH ランバト

### [SLASH DUEL47] 11/11・25名

優勝:ラシゲ(ミリア)  
2位:CPD 3位:あつん

### ◇ガンダムSEED DESTINY パンプレストCUP

### 店舗予選大会11/12・54名

優勝:油ぶくらうマ(プロヴィデンス), ビ(デュエル)  
2位:リリ部部長, Ag 3位:リーダ-アスラン, クロト

### ◇GGXX SLASH 3on3 大会 11/18・165名

優勝:どこから見ても中年少年(テストメント), ルウ(ブリジット),  
マシー (梅喧)

### ◇サムライスピリッツ天下ノ剣客伝 ランバト 第四期

### 侍魂 関西番付【天下ノ剣客伝 第五期】 11/19・24名

優勝:ツバキ(いるは)  
2位:コロ- 3位:ワジールレイピア

### ◇第5期 GGXX SLASH ランバト[SLASH DUEL48] 11/25・24名

優勝:ラシゲ(ミリア)  
2位:あつん 3位:さんま

## ●ピタゴラス MQ (和歌山県)

### ◇MBAC Ver.B ランバト 11/4・25名

優勝:めずかしい(志貴)  
2位:フレグランス・ド・フラワー相手は死ぬ

### ◇ガンダムSEEDデスティニー 2on2 11/18・18名

優勝:なぜ自由を使うのか?そこに自由があるからだ / ユーバー  
(自由), フォーバ(スバース)

2位:本店で昨日負けた者

### ◇三国志大戦2 ガチ大会 11/19・17名



使って遊べる!!

# アルカディアクーポン



今年の冬休みは新作が続々登場するぞ! クーポンを使うには持ってこいだ! 2007年もクーポンで遊びに行こう!

## アルカディアクーポンニュース

**今月の新店舗** 今月の新規加盟店舗はありません。

**加盟店募集中!** クーポン加盟店を募集しております。  
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

**みんなの意見を!** 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係

■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

アルカディア  
クーポンって  
なに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用することによりスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。  
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

## せんせえのスゴイ量



マンガ:今井神

## ●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー 旭川市6条7丁目 ☎0166-24-5077 クラブ セガ 札幌 札幌市中央区南5条西4-7 ☎011-512-1868 ヒートアップ 北見市北4条西3丁目 タニビル 1F ☎0157-26-4485	千葉県	ファンファン船橋店 船橋市本町4-5-27 ☎047-425-9800 アミューズメントスポットわくわく 市川市川3-29-7 KSビル 1F ☎047-324-8228 GAME-NEWTON 飯塚区志村3-24-3 1F ☎03-3558-9766 アムネット五反田店 品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル ☎03-3495-2183 アメニティワールド エンデバー 多摩市山1-3-4 ヒューマックスパビリオン山1B1~1F ☎042-389-3461 池袋プレイランドラスベガス 豊島区池袋1-22-4 ☎03-3982-1817 クラブ セガ 秋葉原 千代田区外神田1-10-9 ☎03-5256-8123 ゲームスタジオ キューブ 板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261 アドアーズ サンシャイン店(※1) 豊島区池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F~3F ☎03-3971-9601 アドアーズ 渋谷店(※1) 渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷 1F~4F ☎03-3496-5856 アドアーズ ミラノ店(※1) 新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F~3F ☎03-3200-0884 アドアーズ 八王子店(※1) 八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル 81~4F ☎0426-48-1288 新宿第一店ゲームオスロー 新宿区歌舞伎町1-22-7 ☎03-3209-5517 立川ゲームオスロー5 立川市栄町2-2-27 立川OECビル 2F ☎042-529-7837 トリアミューズメントタワー 千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345 ハイクランド セガ 渋谷 渋谷区渋谷1-14-14 ☎03-3409-4737 原宿ゲームダブルエクス 渋谷区神宮前1917-1 ルポルテビル 2F ☎03-3405-4379 ビートライブ 町田市森野1-37-8 今村ビル B1 ☎042-710-0508 プレイランドビッグチェリー 羽村店 羽村市五ノ神4-14-5 ☎042-579-4603 プレイランドチェリー 一橋学園店 小平市学園西町2-13-1 ☎042-344-7741 池袋ギーゴ 豊島区池袋1-21-1 ☎03-3981-6906 アミューズメントスペーストレジャーアイランド 練馬区高野台2-5-11 ☎03-3904-2010 アミューズメント大泉店 練馬区大泉2-10-11 LIVING OZ 大泉 5F ☎03-5933-2041 アミューズメント大泉店 練馬区大泉2-34-1 オズスタジオシティ 2F ☎03-5933-0880 プレイランドビッグ 東福生店 福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F ☎042-553-7578 ゲームセンターリノ 中央区銀座4-8-2 三蔵ビル B1 ☎03-3561-1261 キャッツアイ町田店 町田市原町田4-4-7 ☎042-710-8800 よしもとゲームアミューズメント昭島店 昭島市田中町573-1-2 ☎042-542-0660 AMワールドフロンティア三ツ境店 埼玉県三ツ境6-1 ☎045-365-1103 MUTHOS(ムトス)練瀬店 練瀬市大上1-8-15 ☎046-770-9178	神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト 座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎046-257-2413 MUTHOS(ムトス)相模原店 相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001 ハイクランド セガ フリース 横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎045-313-6435 デクモビア 向ヶ丘遊園店 川崎市多摩区登戸2755 ミノワホーム 1F ☎044-900-8701 ゲームオーロ 相模原店 相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1~1F ☎042-769-9474 ゲームラボアップル 大和市大和南2-2-3 ☎046-261-7642 ハロータイトー新発田店 新発田市市入町3-649 コモタウン内 ☎0254-26-7877 プレイランド 掛尾 富山市上袋732-2 ☎076-424-7543 セガワールド 豊田 富山市豊田町1-21-4 ☎076-444-9333 P.A.七尾店 七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内 ☎0767-53-6517 ジョイランド江守店 福井市江守中2丁目1508 ☎0776-33-1900 アベニュー甲宝店 甲府市中央1-3-7 ☎055-225-2511 アミューズメントパークNASA 長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434 セガワールド 豊科 南安曇郡豊科町大字南豊高1115 ☎0263-73-6767 レジャーランド小諸店 AQUA 小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F ☎0267-25-0313 岐阜ギーゴ 岐阜市白ノ出町2-20 ☎058-264-3130 セガワールド 高山 高山市上岡本町7-7 ☎0577-35-5077 遊園楽道 羽島市竹鼻町堀穴448-1 ☎058-393-3979 GAME USA 岐阜市石津港町2-4 ☎054-624-5237 the 3-RD PLANET ALADDIN 富士市永田町2-99 ☎0545-57-7777 the 3-RD PLANET 静波 静波郡静波町堀江2146 ☎0548-22-7660 セガワールド 静岡 静岡市七軒町4-2 静波ボウリングビル 1F ☎054-252-3591 セガワールド 藤枝駅前 藤枝市田沼1-17-31 ☎054-636-4416 ハイクランド 宝塚 沼津市大手町5-9-20 B1 ☎0559-62-5903 プリッス南浜松店 浜松市新橋町 1956 ☎053-442-7235 ミラクル静岡店 静岡市西中区1-7-20 ☎054-284-0099 the 3-RD PLANET OZ 浜松市宮竹町322-1 ☎053-466-3387 ミラクル藤枝 藤枝市豊地547 ☎054-643-7796 PLAY SEVEN 尾西市明神字波64-1 ☎0586-46-7228 アミューズメントプラザ マルシン 刈谷市池田町4-83 ☎0566-25-5001
-----	---	-----	---	------	---

- ※1 アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。  
※2 トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。  
※3 セガワールド 中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。



# 加盟店Find Out! Vol.45

コピーすると  
使用できなくなります

## アルカディア→ゲームセンター

# 19-1.29

12月27日から  
まで

印 印 印

### クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

### 岩手県 バロ盛岡店

**店舗情報**  
住所：盛岡市上堂4-13-14  
電話番号：019-643-2873  
営業時間：10:00～24:00  
URL：http://www.fun-field.com/shop/shop.cgi?no=24

**対応ゲーム**  
ビデオ メダル フライス

※「ハーフライフ2」もOKです！メダルは50枚です。

**スタッフより**  
「ハーフライフ2」大人気稼働中！「バーチャファイター5」は県内トップ!?ビデオゲーム全台、クーポンOKです。

### Access

盛岡駅より車で10分。上堂交差点すぐ。

### 和歌山県 アミュージアム和歌山店

**店舗情報**  
住所：和歌山市小雑賀613-1  
電話番号：075-431-2280  
営業時間：10:00～24:00  
URL：http://www.amuseum.jp/tenpo/kinki/wakayama.html

**対応ゲーム**  
ビデオ メダル フライス

※ビデオゲーム、音楽ゲーム、ドライブゲームなどで1～2クレジットサービスします。

**スタッフより**  
「ストⅢ3rd」の対戦&レトロゲームなら当店へ！週末の盛り上がりクーポン利用で体感しよう！

### Access

和歌山バス「南小雑賀」停留所より徒歩1分。紳士服はるやまの斜め向かいです。

愛知県	おもしろランドAHANA清洲店	西春日井郡清洲町字一ツ場1240	☎052-401-6013	大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476	香川県	ゲームステージビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-8007
	セガ・デポルテ	名古屋市南区栄1-4-5	☎052-222-3920		ハitekランド セガアピオン	大阪市淀川区豊中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692		セガワールド 高松	高松市勸修寺山王335	☎087-866-9526
	セガワールド一宮	一宮市善羽通り3-11-30	☎0586-23-5125		パラスイオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082		マックスプラザ普通寺(フウキグループ)	普通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	セガワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986		ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530		戦(いくさ)	高松市高松町字高田2554-18	☎087-843-2788
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121		プレイシティキャロットなんぼ店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030	愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-12-13	☎090-4339-1593
	ハitek セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777		GAME DINO 飯島炭本店	茨木市永代町5	☎072-631-5507		MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088		GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218		アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松葉台2-2-2	☎092-662-8705
	遊屋楽道22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466		アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711		アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	プレイハード 50 春日井店	春日井市市二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240		ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2-2 B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185		スーパーアカトンボ番推店(※2)	福岡市東区番推駅前1-10-10	☎092-682-0555
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市中区八幡山1336	☎052-834-8620		KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007		トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ゲーム館ワンダーランドAGC	津島市豊岡町字松田306-2	☎0567-22-2522		ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337		ハitek セガ 七瀬	福岡市城南区七瀬8-4-8	☎092-861-4856
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニール常滑 2F	☎0569-34-6111		ゲームディーノ 枚方店	枚方市鶴岡町12-3-205	☎072-846-3303	福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	ゲームプラザタイガー一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472	兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区夢ノ路町5-4-5 高瀬下404～407	☎078-271-0335		天神キーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎092-724-5971
	ダウンタウン	豊橋市若原町若原下51-4	☎0532-64-2939		タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099		ゲームナイスディ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055		ネオ ステーション	太和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610		セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
	セガワールド 生員	四日市市生員町字川原崎299-1	☎0593-32-9988	奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208		セガワールド 大塚	佐世保市大塚町18-15	☎0956-34-6070
滋賀県	セガアリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内アミューズメント島 2F～3F	☎077-523-7015		プレイハードファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161		ハitek セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
	セガワールド 甲府	甲府市西町2-1 甲府アーカス内アミューズメント島 2F～3F	☎0740-72-5822	和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111	熊本県	セガ マービー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
京都府	アミューズメントジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717		アミュージアム和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	☎073-431-2280		アミューズメントスペース31	大分市善春100-2	☎097-523-5060
	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏160	☎0774-43-9030	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255	大分県	セガワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	西院コトツクラフ(フウキグループ)	京都府右京区西院三軒町12	☎075-595-1136	島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市善通寺町1211	☎0853-23-0731		ドリームワールド	大分市大分中央2-8-3	☎097-593-5224
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367	岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790		アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
大阪府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵山ノ内町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765		プレイハードファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411		ファイブオー別府店	別府市田の瀬町12-25 サンコーパティビル 1F	☎0977-25-7812
	セガワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220	広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116	宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
	P.A.天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068		スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311		スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市野田1-4-3	☎0726-23-7161	山口県	プリックス広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072	鹿児島県	TSUTAYA内閣店	鹿児島市高城5-1-1	☎098-875-8588
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北通12-11-2	☎0726-71-5123		アミューズメント ビートル2	三次市南郷町603-3	☎0824-62-5504		アミュージアム ネーブルカテナ店	喜多町町兼久 372	☎098-956-3409
	心斎橋キーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024	徳島県	セイトーメルクス店	山口市廣川182-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165				
	チャレンジャー追手門店	茨木市西宮町1-5-21	☎0726-43-4444		エンセルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎086-653-4758				
	チャレンジャー関大前店	吹田市千鳥山東1-14-2	☎06-6389-8072		ゲームセンターりんりん	徳島市祖屋町21-4	☎086-624-4343				

※1 アドアースはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。  
 ※2 トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。  
 ※3 セガワールド 中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。



# ハイスコア 全国集計

2006年11月19日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。  
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。  
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。  
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

## GET the TOP SCORE!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
アフターバーナークライマックス		2,014,900	HYAKU- さめじま会長 (TTJ)	個人申請 ROUND1 梅田店 (大阪)
仁義ストーム THE ARCADE		1'57"10	クソゲー大好き NAVY	個人申請 ゲームオス ロー立川第2店 (東京)
THE BATTLE OF 幽☆遊☆白書 〜死闘! 暗黒武術会〜		3'15"51	NAVY	大久保アルファ ステーション (東京)
トリガーハートエグゼリカ	エグゼリカ	631,308,122	れっさ〜	トライアミューズメン トタワー (東京)
	クルエルティア	636,776,621		
バーチャファイター 5 VERSION A	スコア	3,450,200	BlackStrong Machine	個人申請 ゲームラボ アップル (静岡)
	タイム	2'18"22	初クリア 2'18"22	GAME'S MILK (京都)
パワースマッシュ 3	トーナメント	12,264,400	450	ビタゴラス MQ (和歌山)
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II	シングル	738,670	琥珀	プレイシティ 中央町店 (鹿児島)
	チーム	1,175,030	ヒビキ K助	ゲーム BOX.Q2 (愛知)
旋光の輪舞 SP	カレル・ ウェルフェル	43,216,560	ルイス様の犬2号@ さべ	グッデイ 21 (東京)
	ファビアン・サ ファストマン	44,880,870	F.Kは何の略?	サブカルチュア (福岡)
	ベク・ チャンボ	52,297,870	YUKI@ 全一ならDピース	個人申請 エンゼルラ ンド佐古店 (徳島)
メタルスラッグ 6	クラーク	86,862,610	☆Y.H☆	AMUSEMENT LAND Kentagon (東京)
	エリ	27,837,230		
	ラルフ	22,060,160	PPP	個人申請 ゴールド 銀閣寺店 (京都)
	ターマ	27,456,830	MAGくん	個人申請 セガワールド 静岡 (静岡)
ピンクスイーツ 〜読書機それから〜	EXTEND MODE	23,496,290	なかなかや	個人申請 セガワールド 日和田店
	シャスタ	18,623,900	DGN	個人申請 扇ヶ丘レジャー センター (石川)
雷電 III	1Pプレイ	18,945,430	1027分=途中経過 10日間の奇跡 KAS	個人申請 ゲームファン タジオ敦賀店 (福井)
キン肉マン マッスルグランプリ	タイム	3'06	APACCHI	個人申請 THE3RDPLANET OZ浜松店 (静岡)
エスプガルーダ II	アゲハ	948,699,483	師匠のおかげです。 mYU	個人申請 プラボ南松本店 (長野)
	タテハ	936,383,965	Clover-TAC	個人申請 ゲームスタジオ キューブ高円寺店 (東京)
TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD- EASY	1,345	BOS.U	グッデイ 21 (東京)
	WORLD- MASTER	5'19"66	AS 10秒は切りたいです。	デイトナIII (埼玉)
お手並み拝見 FINAL	ZOO KEEPER	1,245,300	ERO @お手並み拝見 FINAL 入荷記念	グッデイ 21 (東京)
ケツィ 絆地獄たち	通常モード タイプB	446,903,123	もっちゃんまだ〜?	個人申請 キャンディウ エスタン石橋店 (大阪)
	裏2周目 タイプA	492,863,143	SPS @ 1周2.6億は あたりまえの時代に	個人申請 サーカスサー カスライオン店 (香川)
ザ・ランブルフィッシュ 2	オービル	1,095,880	KFI-FUJ	GAME'S MILK (京都)
	グリード	978,730		
	ベアトリス	1,258,650		

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	アルケイド	7,022,400	えびせん来店記念。 KOL ルウ	Game in えびせん (東京)
	シエル	6,208,400	ごんごん教 えびせん監査部	
	メカヒスイ	3,870,000	ごんごん教 メディア事業部	
	ワラキアの夜	3,748,100	ごんごん教 えびせん評議委員会	
	遠野 志貴	5,525,600	ごんごん教 えびせん会計管理課	
	遠野 秋葉	4,910,600	ごんごん教 宇宙人筆頭	
	赤主 秋葉	4,859,500	ごんごん教 スペース開発事業部	
	猫アルク	4,632,800	ごんごん教 甲殻類飼育係	
	有間都古	5,045,400	ごんごん教 インターネット事業部	
	弓塚 さつき	5,778,900	ごんごん教? 俺も? ミルみで	
	斎崎 青子	3,898,900	cvが三石さんだから ヤッた……まいん	
	琥珀	4,654,600	けど、やっぱ 円盤は買わないよ	
	翡翠 & 琥珀	4,483,600	次回「対決! カリスマはライバル〜ん」	
	シオン	3,612,700	T.BかS.O.D®か KOLかカリスマ〜	
	ネロ・カオス	4,417,500	熱帯魚の全一獲ります S.O.D®	
	暴走 アルケイド	5,343,100	もりそば (沖縄) は、 本物のT.Bです。	
ギルティギア イグゼクス	ザッパ	15,945,200	精神がもちません。 G.M.C.DUO	モンキーハウス本館 (福岡)
	ディズイー	20,198,600	ゴミカス 寸止め G.M.C.DUO	
ストリートファイター EX2	ザンギエフ	3,237,100	ごんごん教 SSC-VAP	Game in えびせん (東京)
バトルガレック	フライング バロン	15,014,710	目標1580万④	個人申請 新宿ゲーセン ミカド (東京)
ストリートファイター ZERO3	ザンギエフ	6,531,500	シャロン	Game in えびせん (東京)
	ナッシュ	6,844,400	レオン	
D&D® タワーオブドゥーム	ファイター	1,165,237	新太郎	個人申請 新宿ゲーセン ミカド (東京)
ストームブレード		6,391,560	戦国人	個人申請 ゲームセンタ ードリーム (宮城)
セクシーパロディウス	ミカエル	7,080,600	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA 天神橋店 (大阪)
ストライカーズ1945	ライトニング	2,350,400	戦国人	ゲームセンタ ードリーム (宮城)
プリクラ大作戦	グレイ	50,723,700	LKR	Game in えびせん (東京)
龍虎の拳 2	キング	4,368,870	もうカンベン D.I	チャレンジャー ABABA 天神橋店 (大阪)
	ジョン・ クローリー	4,065,230	ガッツとヤワラで ジャイアンツ 闘将前園	
	ユリ・ サカサキ	3,577,227	D.I	



『アフターバーナークライマックス』は、コンボつなぎとどれだけ敵を撃墜できるかの勝負。さらに発生するミッションをすべて成功させるとシークレットステージの14、15面が出現するため、これを出現させるのは必須の模様。また、ミスをする  
とランクが下がって敵の出現数が減るため、基本的にノーミスが要求されるようです。

『仁義ストーム The Arcade』はいきなりの2分切り。使用キャラは荒志で△△△P～△△△P△△～△K、さらに起き上がりにも同じ△△△P～△△△P△△～△Kというパターンで1ラウンドあたり5～6秒ほどでクリアしています。

『キン肉マンマッスルグランプリ』は久しぶりの更新。(△△打～△△投)×3→△△△△△△投で1ラウンド目を取り、チャージして2ラウンド目は最初の△△打～△△投を一回減らして同様のパターンを実行。完全にパターンにはまっているので末尾の更新くらいしか見込めないか？

『旋光の論舞SP』はトップが各地に分かれた結果になりました。【ベク・チャンボ】はFINALステージでアーマー7割、タイム61カウントを残したというすばらしい内容です。

『ケツイ 絆地獄たち』はⒶⒷ氏を70万点差で押さえSPS氏がトップ奪取。1周2.6億点で2-4ボス

で1ミス、2-5道中で2ミスの残4クリアという内容。1周目では小型機から空ロックを取れる場所を増やすなど、稼ぎの小ネタが増えてきているとのこと。5億点突破も時間の問題のようですが、ⒶⒷ氏も黙っていないでしょう。それともSPS氏がこのままトップの座を守るのか？

古いところでは戦国人氏による『ストライカーズ1945』【ライトニング】の235万点超えという快挙に注目2周目でボムボーナス1万点×2、2-4が列車面。2-5終了時197.9万点で2周目全体の点数効率是自己ベストとのこと。稼働当初は最弱といわれていた【ライトニング】が最高得点機体になるとは……。

# HIGH SCORE CLOSE UP!

## 虫姫さまふたり



## 琥珀アイテム回収で倍率アップだ！

琥珀アイテムを回収し、倍率カウンタを上昇させることがスコア稼ぎの要。両モード共通で出現直後の琥珀アイテムを接近してすぐに回収すると倍率カウンタの上昇率が2倍になるため、敵機に接近して倒すパターン作りが必要。

オリジナルは倍率カウンタの数値の末尾が0～499まではショットで、500～999まではレーザーで敵を倒すと琥珀アイテムの出現数が多いというシステムが、パターン作りの複雑さに拍車をかけている。マニアックモードは敵弾が画面上に多い状態でレーザーで敵を破壊し、いかに多くの青琥珀を出現させられるかがキモで、敵の残し方や敵弾の誘導、そして弾を消すタイミングが決め手となる。なお、オリジナル、

マニアックともに残機ボーナスは1機につき1000万点。両モードともラスボスが大きな障害になるが、今回上位のプレイヤー陣はノーミスに成功。特にマニアックでのノーミスコリア達成者はトップの2名のみ。ずば抜けた点効率に加えて、残機まで残しているとは素晴らしいというしかない。

各部門のトッププレイヤー4名が前評判をはるかに上回るスキルの高さを見せ付けた結果になったが、残念ながら『虫姫さまふたり Ver1.5』がリリースされるため、本バージョンは12月17日を最後に集計を打ち切ることになった。既に稼働を始めた『Ver1.5』の初回締め切りは来年1月17日。彼らがどのくらい『Ver1.5』を仕上げてくるのか見物だ。

## オリジナル・レコ

1位 **208,071,133**

ISO氏感謝！ こんこん教 えび

Game in えびせん(東京)

2位 **144,379,422**

SS

GAME 41 (北海道)

3位 **115,273,806**

M

ゲームラボアップル(静岡)

## オリジナル・パルム

1位 **207,607,031**

(印)顧問@クロネコD.S

マットマウスパートII(神奈川)

2位 **181,222,555**

E.H-RLF

ゲームラボアップル(静岡)

3位 **176,824,157**

KA

個人申請 プレイランドパルス(神奈川)

## マニアック・レコ

1位 **381,076,267**

Clover-TAC

Game in えびせん(東京)

2位 **325,633,045**

ダメK.K バラモ～ン!!

グッディ21(東京)

3位 **170,312,992**

飯プロの味覚を考える会NKS会長

個人申請 ユーファクトリーイン安城店(愛知)

## マニアック・パルム

1位 **369,678,800**

矢永

Game in えびせん(東京)

2位 **289,032,401**

〇＼(´▽`)ノ〇ウンコイタダキマース

ゲームラボアップル(静岡)

3位 **269,668,846**

青色一号(ポーション強化)

個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン(埼玉)



# ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ!

北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	岐阜県	ゲームブルース	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイヤルハイツ 1F	【営】 11:00~27:00 ☎011-751-9772		大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】 10:00~24:00 ☎0584-82-6196
青森県	フリーウェイ八戸店		愛知県	ゲームBOX.Q2	http://www.cside.com/q2/
	八戸市長官代4-1-20	【営】 9:00~24:00 ☎0178-20-5612		名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】 9:00~24:00 ☎052-452-0920
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	http://location.sega.jp/loc_web/hs_morioka.html	三重県	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html
	盛岡市大通2-6-11	【営】 11:00~24:00 (日・祝は10:00~24:00) ☎019-623-2562		愛知郡長久手町山越110	【営】 11:00~24:00 ☎0561-61-1439
宮城県	ゲームセンタードリーム		京都府	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/
	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】 9:30~21:50 ☎022-224-1046		西尾市高砂町41番地	【営】 9:00~24:00 ☎0563-56-7953
秋田県	デイトナⅡ		奈良県	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】 11:00~24:00 (土・日・祝は10:00~24:00) ☎048-269-8119		豊田市深田町1-65-1	【営】 10:00~24:00 ☎0565-26-6777
山梨県	ゲームファクトリーマagma 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	大阪府	ゲームランド おにごっこ	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=sushrow
	川越市船場町9-3 Kスクエアビル B1	【営】 10:00~24:00 ☎049-222-8839		松本市平生野20	【営】 13:00~23:00 ☎0598-26-7055
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	東京都	GAME's WILL	http://www.gameswill.co.jp/
	市川市相之川14-6-18 YKビル 1F	【営】 10:00~24:00 ☎047-395-2065		京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】 10:00~24:00 ☎075-711-1435
東京都	西千歳スタースト		和歌山県	GAME'S MILK	http://www.milkuj.kyoto.jp/
	千葉市中央区春日2-25-4 ファンポビル 2F	【営】 10:00~24:00 ☎043-244-9721		宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】 8:30~24:00 ☎0774-44-5770
東京都	グッディ21		兵庫県	チャレンジャー ABABA天神橋店	
	江東区北砂7-4-4	【営】 13:00~24:00 ☎03-5690-0821		大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】 9:00~24:00 ☎06-6357-6677
東京都	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	鳥取県	アミューズメントスタジアム豊中	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】 10:00~25:00 ☎03-5330-8595		豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】 10:00~24:00 ☎06-6857-5700
東京都	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	高知県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/
	新宿区百人町1-10-7	【営】 10:00~25:00 ☎03-5386-2460		和歌山市加納319-1	【営】 10:00~24:00 ☎073-472-3566
東京都	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	福岡県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/
	新宿区百人町1-18-11	【営】 10:00~25:00 ☎03-5330-6226		出雲市渡橋町985-3	【営】 10:00~24:00 ☎0853-23-0731
東京都	プレイシティキャロット黒崎店		熊本県	えの木	
	豊島区黒崎1-15-1 ミヤタビルB1~B2	【営】 10:00~24:00 ☎03-3943-6735		高知市旭町3-104	【営】 10:00~24:00 ☎088-825-3293
東京都	ゲームスタジオキューブ		福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcthu/index.shtml
	板橋区赤塚2-2-18	【営】 10:00~24:00 ☎03-3554-2261		福岡市中央区六本松2-6-7	【営】 10:00~24:00 ☎092-731-0052
東京都	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	熊本県	サブカルチュア	
	練馬区池丘1-75-12 ヤジマビル 2F	【営】 12:00~24:00 ☎03-6909-4776		筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】 9:00~24:00 ☎092-922-9010
神奈川県	マッドマウスパートII	http://www.matmouse.jp/	鹿児島県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dtl.ne.jp/~shimada/
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】 14:00~24:00 (土・日・祝は12:00~24:00) ☎044-751-8570		熊本市黒髪5-4-62	【営】 10:00~24:00 ☎096-343-9831
神奈川県	イミグランデ 相模原店		鹿児島県	SPOLA九品寺	
	相模原市東海野道4-15-1	【営】 10:00~24:00 (土・日・祝は9:00~24:00) ☎042-753-8881		熊本市九品寺5-10-15	【営】 10:00~27:00 ☎096-372-5700
新潟県	ゲームラボアップル	http://www.on-wave.co.jp/apple/	鹿児島県	プレイシティ中央町店	
	大和市大和南2-2-3	【営】 10:00~24:00 ☎046-262-2838		鹿児島市中央町34-10	【営】 8:00~24:00 ☎099-252-8884
新潟県	ロングラン万代		鹿児島県	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/
	新潟市万代1-1-26	【営】 10:00~24:00 ☎025-245-0202		鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】 24時間営業 ☎0994-41-4188

## ハイスコア通信

### ●GAME 41 (北海道)

『虫姫さまふたり』(オリジナル・レコ) 144,379,422/SS/ALL、『虫姫さまふたり』(オリジナル・バルム) 126,717,625/SS/ALL、タイガーヘリ/9,999,990/みおじま社長

### ●トライアミューズメントタワー (東京都)

今回をもって「ハイスコア集計店」をやめさせていただきます。長い間、ありがとうございました。個人申請は引き続き受け付けております。

### ●大久保アルファステーション (東京都)

4階、5階のゲームフロアのオープンに伴い、B1フロアのシューティングゲームのコーナーを拡張しました! 新旧合わせて、25タイトルのシューティングゲームが50円で稼働中です。

### ●Game in えびせん (東京都)

『虫姫さまふたり』2台稼働中! ビデオ撮りもできます。もちろん1プレイ50円。盛り上がりしております!

### ●マッドマウスパートII (神奈川県)

『虫姫さまふたり』好評稼働中です。スコアラーさんにはつらいゲームだと思いますが、まったくと頑張ってもらいたいです(笑)。

### ●ゲームラボアップル (神奈川県)

『虫姫さまふたり』絶好調ですね。スタッフE君も連日、休憩時間中にひたすらプレイしていますが……マナーは大丈夫? (マナーにはマナーを)

### ●ロングラン万代 (新潟県)

もう今年も終わっちゃいますよ……。来年は私も30歳、

もっと大人のオーラを出したいところです……。さて、『アルカナハート』、『GGXX A CORE』、『MBAC Ver.B』が大人気稼働中のハズ!!

### ●ゲームブルース (岐阜県)

今年の冬は早めにスタッドレスタイヤに換えようと思っています。去年も一昨年も雪道で怖い目に遭っているのです。冬だけ電車通勤を許してくれんかなあ。

### ●ゲームBOX.Q2 (愛知県)

旧型のXAV-2Sが欲しいです。不足してます。今売ってるやつは使えやしません。ビデオ撮りも大変なんですよ……。

### ●ハイテク セガ 豊田 (愛知県)

レトロゲーム常設20台以上!! 入れ替えなどのご要望は当店コミュニケーションノートまでどうぞ。

### ●ピタゴラスMQ (和歌山県)

も〜い〜くつ寝〜る〜と〜♪2007年ですよ! MQは年明け早々怒ろの入荷ラッシュ! 頭脳のアレやクイズのアレ! 『IIDX』のアレに対戦格闘のアレ! と余すところ無く入荷します! 2007年もよろしく!

### ●えの木 (高知県)

『麻雀格闘倶楽部』と『MJ』に傾ける情熱をスコアに傾けると、ものっつっつすごいスコアが出る……とは限らんって、田舎のおばあちゃんが言うてました。

### ●プレイシティ中央町店 (鹿児島県)

いよいよ、今年も残りわずかになりました。12月は新作ラッシュで『GGXX A CORE』、『MBAC Ver.B』、『アルカナハート』を入荷し、さらにはKONAMIの新作『クルクルラボ』も入荷しました。遊びに来てくださいね。

### ●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店 (鹿児島県)

毎週日曜に何らかのゲームイベントをやってます! 『ギターV3』、『ドラムV3』、『ストⅢ3rd』、『KOF』が加熱! マニアックな懐ゲーも増量中! フィギュア関係も拡大中!

## ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

### ゲームセンタードリーム

- 宮城県仙台市青葉区中央2-1-17
- TEL:022-224-1046
- 営業時間:9:30~21:50



昨年は多数のご来店ありがとうございました。2007年もよろしくお願いいたします。新作は『アルカナハート』が絶賛稼働予定でございます。ハイスコアの申請も随時受け付けておりますので、どうぞお気軽に申し付けください。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス) ○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。  
あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターテインメントアルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係



# HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。  
君の参加を待ってるぞ!

「ハイスコア全国集計」のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

## ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC <http://www.arcdiamagazine.com/>

i-mode <http://www.arcdiamagazine.com/i/>

## RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

### カラス

ノーマルモードを【スコア】の1部門で集計します。

■工場出荷設定 [DIFFICULTY: NORMAL、LIFE: 30、EXTEND TYPE: 50,000,000・200,000,000]

### MELTY BLOOD Act cadenza Ver.B

【スコア】の1部門で集計します。

※使用キャラは問いません。

■工場出荷設定 [GAME DIFFICULTY: 3.NORMAL、ROUND TIME: 80、CPU ROUND: 2]

### 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ~修羅の双星~

一人用プレイを【スコア】の1部門で集計します。

■工場出荷設定 [DIFFICULTY LEVEL: 4、PLAYER LIFE: NORMAL、MAX TIMER: MEDIUM]

### 虫姫さまふたり Ver1.5

オリジナルモード、マニアックモード、ウルトラモードをキャラ別に【オリジナル・レコ】、【オリジナル・バルム】、【マニアック・レコ】、【マニアック・バルム】、【ウルトラ・レコ】、【ウルトラ・バルム】の6部門で集計します。

※ゲーム開始時のショット選択は自由です。

※前バージョンの集計を打ち切り、「Ver1.5」を新規タイトルとして集計します。

■工場出荷設定

[DIFFICULTY: 2: NORMAL、EXTEND SETTING: ORIGINAL 1ST 35,000,000 2ND 100,000,000/ MANIAC 1ST 100,000,000 2ND 250,000,000/ ULTRA 1ST 250,000,000 2ND 650,000,000、SHIP STOCK: 3]

## 君もチャレンジ ハイスコア

### ■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

～注意 個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

### ■スコア申請のルール

1: 申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2: 難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3: プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの  
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4: 大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5: スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

(株)エンターブレイン アルカディア編集部

「全国集計ハイスコア」係

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

### 個人申請記入用紙

ゲーム名				集計部門 (キャラ・コースなど)	
スコア (タイム)					
面数		難易度			
備考					
達成日	年	月	日		

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター	名前			
	電話			
住所	都道府県	市区		
スコアネーム (最大20文字)				

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	(印)
----	-----

このほかに個人申請がある場合 申請枚数 ( ) 枚

### 次回集計

(アルカディア4月号掲載)は

2007年1月21日(日)

までに提出されたスコアで、

2007年1月24日(水)の消印まで有効です。

### ハイスコアの問い合わせは E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましては返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

#### ■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先

hi\_score@arcdiamagazine.com

※メールタイトル(subject、件名)には必ず

「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

#### ■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号

03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。



今すぐ買える!!

# アルカディア エクストラ

## バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス! なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

### ARCADIA EXTRA Vol.35

#### 三国志大戦2 遊戯指南書 戦勝之心得

さんごくしたいせん2 ゆうぎしんしんし せんしんし のこころえ



定価: 1,400円(税込)  
雑誌コード: 61954-25  
各兵種の活用術、全計略の解説、全国対戦で活躍しているデッキの紹介など、重要な情報が満載。さらに群雄伝攻略、武将台詞集も掲載し、見逃さない内容になっているぞ!

### ARCADIA EXTRA Vol.31

#### 三国志大戦2 遊戯指南書 先陣之心得

さんごくしたいせん2 ゆうぎしんしんし せんじんし のこころえ



定価: 1,200円(税込)  
雑誌コード: 61954-24  
ゲームの基礎知識とすべての武将カードについての詳しい解説を掲載。これから「2」を始めようという君主は必読だ。乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い!

### アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.80(2006年1月号)	11547-01	650円	○
No.79(2006年12月号)	11547-12	650円	○
No.78(2006年11月号)	11547-11	650円	○
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○
No.73(2006年6月号)	11547-06	650円	○
No.72(2006年5月号)	11547-05	680円	○
No.71(2006年4月号)	11547-04	650円	○
No.70(2006年3月号)	11547-03	650円	○
No.69(2006年2月号)	11547-02	690円	○

### ARCADIA EXTRA Vol.37

#### Virtua Fighter 5

#### Black Book -Keep it MORAL-



価格: 1,700円(税込)  
雑誌コード: 61954-69

『Virtua Fighter5』最新バージョンのフレーム数値がいよいよ公開! フレームを頭にたたき込んでプレイすれば、君も「モラリスト」! 付録DVDには特別称号「天龍」保持者「ふ〜ど」をはじめ、各キャラを代表する強豪たちが集結し、同キャラ三人チームに分かれての激戦を繰り広げるぞ!

### ARCADIA EXTRA Vol.34

#### Virtua Fighter 5

#### White Book -Keep it REAL-



価格: 1,700円(税込)  
雑誌コード: 61954-31  
新キャラのアイリーン、エル・ブレイズをはじめ、全キャラ固有技を写真付きで紹介! さらに付録DVDにはトッププレイヤーによる熱い対戦を収録! 読んで、見て、強くなれ!

### ARCADIA EXTRA Vol.33

#### 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ

きどうせんしガンダムSEED DESTINY れんごうvs.Z.A.F.T.Ⅱ



定価: 1,450円(税込)  
雑誌コード: 61954-34  
40機体の基礎データから、立ち回りやチーム戦術まで解説。コスト別の組み合わせやCPU戦の攻略など、本作を楽しむための要素が盛りだくさん! 特に詳細なデータは必見だ!

### ARCADIA EXTRA Vol.30

#### 鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本

てっけん5 ダークリザレクション こうりゃくほん



拳魂一擲  
価格: 1,554円(税込)  
雑誌コード: 61953-87  
新キャラの全技を写真付きで解説しているほか、各キャラの新技や立ち回り、コンボ、アイテムを紹介。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録!

### ARCADIA EXTRA Vol.28

#### THE KING OF FIGHTERS XI

#### CONQUEROR'S GUIDE



定価: 1,449円(税込)  
雑誌コード: 61953-71  
タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略! セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

### アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

#### 書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

#### 通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(<http://www.enterbrain.co.jp/>)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(<http://www.arcadiamagazine.com/>)でタイトルを確認し、[cs@eb-store.com](mailto:cs@eb-store.com) までお問い合わせください。

#### 通信販売・定期購読のお問い合わせ先

##### エンターブレインストア

メールアドレス [cs@eb-store.com](mailto:cs@eb-store.com)

カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)

電話番号: 0570-060-555



猿渡編集長の

# 房総ゲーセン狂騒曲

第二十九回「夢冒険」

さわたり「いやあ、闘劇のタイトルが発表されましたね」

ぶっちゃけ先生「町は大祭りじゃな、ぶっちゃけ」

さわたり「それ、前回とまったく同じリアクションじゃないですか」

ぶっちゃけ先生「それはともかく、2カ月遅れの発表だったわけじゃが、全体進行をぶっちゃけてみー」

さわたり「巻頭ページでも記したように、春先から予選を始めて、夏に決勝大会ですね」

ぶっちゃけ先生「それはともかく、今回も全9種目とは、これまた大盤振る舞いじゃな、ぶっちゃけ」

さわたり「聞いという勝手にスルーしないでください。タイトルに関してですか? タイトルは別に減らそうとは思ってませんが、無理して増やそうとも思ってません。ただ、やりたいって人が居るなら、場所を用意してあげたいな、という感じですね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、キャリバーⅢが選ばれたのはびっくり仰天じゃ」

さわたり「あと5度目となるサードとかね」

ぶっちゃけ先生「ちと、そのあたりの話を聞きたいもんじゃない、ぶっちゃけ」

●  
というわけで、ついに発表された「闘劇'07」。まずは全体のスケジュールから。

兼ねてからスケジュール調整は考えていた。何がベストなのか人それぞれだが、従来は夏前に新作ゲームがリリースされることを念頭に置いたスケジュールだった。夏に人気が出たゲームを、秋口の闘劇発表で再度活気づけ、冬に人気が落ち込むところで予選を開始、春まで人気を引っ張り、ゴールデンウィークまで話題を持続させる。そんな感じ。

ただゲーム自体が秋～年末にかけてリリースされることが多くなった。従来での進行の欠点は、予選期間が「受験シーズンである」ということ。これに泣き寝入りした人も多いたろ

う。またゴールデンウィークの決勝大会開催は、海外勢にとってもつらい。なにせ、海外ではGWでも何でも無いから、ただの平日に来させることになる。

つまり、今回の4～6月予選と夏のホリデーシーズンの決勝大会には、ゲームリリースからの盛り上げ計算と、ユーザーの参加のしやすさ、などを考慮にいたスケジュールとなっている。

あと、タイトルに関して。ぶっちゃけて言えば、鉄板と新作と趣向性。鉄板と新作は言わずもがな。

今回の趣向性は『KOF98』と『キャリバーⅢ』と『SFⅢ 3rd』。いずれも、海外の盛り上がりを受けたということもある。あと『KOF』は「2002じゃないの?」という声も聞かぬが、2002は一度やったし。でもKOFの火は消したく無い。一度もやってない『98』でやりたいな、と。『3rd』も国内枠はかなり少なくなる予感。そういった意味で、続報を楽しみにしてほしい。

## 次号予告

闘劇にそなえて格ゲー攻略を熟読!

**アルカナハート**

(悠紀エンタープライズ/アトラティバ)

**GUILTY GEAR XX CORE**

(アークシステムワークス)

**MELTY BLOOD**

Act Cadenza Ver.B

(エコーソフトウエア/セガ)

**Vertua Fighter5**

VERSION B

(セガ)

**鉄拳5**

DARK RESURRECTION

(ナムコ)

充実の人気タイトル企画&攻略!

**beatmaniaIIDX14**

**GOLD**

(KONAMI)

**機動戦士ガンダム**

戦場の絆

(バンプレスト)

**三国志大戦2**

(セガ)

**虫姫さまふたり**

(ケイブ)

**Quest of D**

Ver.3.01 王国の守護者

(セガ)

**機動戦士ガンダム0079**

カードビルダー

(バンプレスト)

**頭文字D**

ARCADE STAGE 4

(セガ)

ほか、掲載タイトル多数!

## 投稿募集

メールでの投稿あて先

- アフロ文字ネタ投稿  
afro@arcadiamagazine.com
- アフロイラスト投稿  
afro\_cg@arcadiamagazine.com
- 猛者通信 ドス龍  
mosa@arcadiamagazine.com
- 新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!  
dohjin@arcadiamagazine.com
- ハイスコア全国集計  
hi\_score@arcadiamagazine.com
- ビート・レイジング (ROOTS26) 投稿  
beatralzing@arcadiamagazine.com
- その他店舗に関する募集あて先  
location@arcadiamagazine.com
- そのほかのコーナーへの投稿  
post@arcadiamagazine.com
- WWW管理者あて  
webmaster@arcadiamagazine.com
- アルカディアに関する問い合わせ先  
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

株式会社エンターブレイン  
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!  
3月号(2007年1月30日発売予定号)への投稿は締め切りました。  
4月号(2007年2月下旬発売予定号)への投稿もよろしくお願ひします!

各コーナーへの投稿締め切り

4月号/1月17日(水)必着

5月号/2月16日(金)必着

次号  
2007年  
3月号は

2007年

**1月30日(火)発売予定**

予価650円(税込み)

※内容は予告無く変更する場合があります



# 編集後記

●お待たせしました。ようやく「トリガー・ハート エクステンション」でイラコン&OTHの発表です。投稿していただいた皆さま、ありがとうございます。自分も昔たまに絵を描いていたのですが、何でこんなに機械部分を上手に描けるのか不思議でした。いや、それよりもOTHの設定がすごく細かった方が驚きまし

たが(笑)。しかし、その設定もほとんど載せることができなかったのが心残り。ですので、何かしらで紹介できないかと思案中です。

そういえば、アルカディア大賞のベストキャラクター賞第1位にエグゼリカが! そしてクルエルティアとフェインティアも20位以内に入ってるじゃないですか! 次回はこれにあやかり(?)、エグゼリカにスポットを当てようかと考えています。お楽しみに! (永田)

●ようやく「闘劇07」が発表です。今回は9タイトルでいきます! 現在予選店舗募集なので、もしキミの行きつけのゲーセンで予選をやってほしければ、そのお店の人に頼んでみよう。締切は1月21日ですぞ。(猿渡)

●闘劇07種目発表! ZERO3 っ子の悲痛な叫びが聞こえてきそうですが、ともあれ次回も9種目で開催。闘劇への参加人数は毎年増えていっているの、次回もまた人が増えるといいな。発売中の闘劇魂Vol.4もよろしくね。(杉田)

●次の闘劇07は夏開催! 例年にも増して熱い舞台になりそうで、今から楽しみ! できれば予選に参加してみたいけど、観戦しに来るだけでも十分に楽しめるはず。本誌と同発の闘劇魂Vol.4も読んでみてほしい。(霜田)

●バーチャムック、闘劇魂、本誌とガンかぶり。さすがに今回はヤバかった。そして俺が担当しているライター諸君、メールに返信しねーわ締め切り守んねーわ、ホント面白過ぎんぞ!? ああん!? (キレる元氣も無いイタキョ〜)

●祝!「アルカナハート」稼働。ロケテの回数や店舗がポチポチ多かったので、一部では稼働前からやり込まれているようですが、そのまま盛り上がり続けるとうれしいです。狩りは層の縮小につながるので控えめに……。 (河野)

●今回初めて年賀状企画を担当しました。各メーカーのデザイナーの方々が趣向を凝らした、ほかでは手に入らないものばかりです。今回は通常の読者プレゼントと同時に希望できるので、ドシドシ応募してくださいね! (まこ〜る)

●「三国志大戦2」もいよいよカード追加Ver.が見えてきました! でもまだVer2.0のカードをコンプリートしてないんだよね……。ところで俺って何を持っていないんだろう? 暇なときに整理してみよう。(ギリ闘王のおじゃ)

●隔週は仕事→白レン→アルカナのループでした。年明けは「ACORE」ムックづけの予定です。アルカディアと闘劇魂、各種ムックを来年もヨロシクです。今書店には「VF5」ムックと闘劇魂Vol.4が並んでいますので、興味ある方はぜひ! (&)

●現バージョンになって、初のトレード隊を開催した「WCCF」ですが、今回はコレまでと違い、いろいろなイベントを入れ込みました。参加者に気に入っていただけたら続けたいなあ、とか思ってます。(野口)

●闘劇魂の鉄拳選征企画の仕込みから、「VF5」ムック、本誌とこの2カ月間は時間の経過が異常に早かった。本当にいろいろな方のご協力で何とか皆さまの手元にお届け……できたのかな? まだ終わってないんですが。(上野)

●「クルクルラボ」が実にいい感じ。ザブを遅けたり、クリア時にあの曲が流れたり、脳が弱った世代はニヤニヤしながらプレイできます。あ、アシスタントのナズキちゃんの名前の由来ですが、「脳」を辞書で引くと……。 (花澤)

●アルカディア大賞の首位争いは本当に熱戦でした。投票していただいた読者の皆さん、快く受賞コメントをくださったメーカーの皆さん、ありがとうございます。2007年も多くの名作が生まれることを期待しています。(及川)

●闘劇魂と本誌のダブルパンチで編集部はフル回転を突破してオーバーヒート。私も連日会社でババークなのですが、なぜか夢の中で使ったことも無い「鉄拳」のアンナに「仕事が悪い」と説教されました。困惑。(崎枝)

●今月から編集部に入りました伊藤と申します。ゲーセン勤務時代の経験を生かすどころか、悪戦苦闘の毎日です。読者の皆さまあつてのアルカディアということを肝に銘じて頑張りますので、よろしく願い致します。(伊藤)

# 奥付

## 本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合わせに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

## ■電話でのお問い合わせ先

カスタマーサポート **0570-060-555**  
(土・日・祝祭日を除く 12:00~17:00)

## ■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス

**arcadia2005@arcadiamagazine.com**

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでのお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題 (Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールは返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

## STAFF

■発行人 浜村 弘一  
■編集人 松本 秀寿  
■編集長 猿渡 裕史  
■アートディレクター 大里 浩二 (株式会社 THINKSNEO)  
■副編集長 杉田 哲朗  
■デスク 霜田 和人  
■編集スタッフ 伊丹 恭 / 河野 淳一 / 野口 晶 / 安藤 慶祐 / 高橋 誠 / 小沢 正 / 上野 真嗣 / 花澤 貴宏 / 及川 司 / 永田 秀幸 / 崎枝 雄悟 / 伊藤 卓弘  
■編集協力 (五十音順) 稲山 秀明 / 赤男 / age / 飛鳥 / アストロ / 伊勢猫 / MVP / OYZ / カイゼルちくわ / KYO / 栗田 / 黒鉄タカエ / 京城 / ケンちゃん / 小山 祥之 / C・LAN (トリスター) / 庄司 卓 / 新丸一 / するする / タケヤマ / 田淵健康 (トリスター) / タンカー / ちび太 / ちゃっぴー / ニクマン / ねぞ / パチ / 華火堂 / ハメコ / フィーバー @トラック / ヒョン / fan114 / 福田 龍太郎 / 腐乱人形 / マンボウ / マンモス丸谷 / もっぴ / モミアゲ / 矢永 / ゆきのせ / 養老影 / ロケット  
■デザイン 久保田 シンヤ / 野中 郁子 / 安井 明美 / 大淵 重敬 (株式会社 THINKSNEO)  
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル (Smile Studio)  
■制作協力 藤原 城嗣  
■フォトグラフ (五十音順) 草野 直也 / 小森 大輔 / 中川 有紀子 / 永山 亘 / 新妻 和久 / 堀内 剛 / 雪岡 直樹 / 和田 貴光 (Studio T)  
■イラスト (五十音順) 天野シロ / 今井 神 / オイコ / 閃屋 / 斎藤コーキ / saxyun

■業務部 青木 孝道 / 割石 芳司  
■営業部 後藤 剛 / 堂前 秀隆 / 中村 宣忠 / 廣原 洋祐  
■広告部 水本 九州男 / 原川 朗広 / 八田 竜馬 / 磯口 尚子 / 梅山 運夫  
■企画宣伝 松永 聖史 / 北根 紀子  
■編集総務 ■編集総務 須藤 史紀 / 高木 由美子 / 山内 ユリコ

## お詫びと訂正

●アルカディア2007年1月号 (No.80) P005、目次内の「表紙の裏」におきまして、表紙イラストの表記に誤りがございました。正しくは「Illustration by 瑞穂 © Yuki Enterprise Inc. / © Atrativa Japan Inc.」になります。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア2007年1月号 (No.80) P114、「バーチャファイター5 VERSION A」内の舜帝対戦攻略において、解説の文面と異なる写真が掲載されております。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びさせていただきます。

## アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は74ページに掲載されています。はがき裏面のA1~3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

## アルカディア2月号 [No.81] アンケート対応番号

- 1 闘劇07タイトル発表
- 2 BattleFantasia
- 3 アルカナハート
- 4 GUILTY GEAR XX ACORE
- 5 メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
- 6 頭文字D アーケードステージ4
- 7 カラス
- 8 機動戦士ガンダム0083 カードビルダー
- 9 クイズ&バラエティ すくすく犬猫2 ~もっとすくすく~
- 10 旋光の輪舞SP
- 11 第七回 アルカディア大賞発表
- 12 アーケードニュースアナライズ
- 13 アルカディアデータベース
- 14 日本縦断ゲームセンターマップ
- 15 読者プレゼント
- 16 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
- 17 三国志大戦2
- 18 機動戦士ガンダム 戦場の絆
- 19 Quest of D Ver.3.01 王国の守護者
- 20 アフターバーナークライマックス
- 21 虫姫さまふたり
- 22 バーチャファイター5 VERSION B
- 23 機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ~修羅の双星~
- 24 バトルギア4 Tuned
- 25 機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
- 26 ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
- 27 ベースボールヒーローズ2
- 28 HALF-LIFE2 SURVIVOR
- 29 ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
- 30 鉄拳5 DARK RESURRECTION
- 31 パチャっ子インフィニティ5
- 32 ロングランゲームズブースター
- 33 ビートレイジング
- 34 BEMANIトップランカー決定戦Archive
- 35 みんなで鍛える全脳トレーニング
- 36 太鼓の達人9
- 37 脳開発研究所 クルクルラボ
- 38 タイターメモリーズ2 下巻
- 39 トリガー・ハート エクステンション
- 40 アイドルマスター
- 41 プライズワンダーランド
- 42 2007年 多年年賀状ギャラリー
- 43 アルカディア フロンティアーズ
- 44 新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!
- 45 設定資料集: のーコネばする たころん
- 46 猛者通信ドス龍
- 47 アーケードゲームライブラリー
- 48 VGMラボ
- 49 ゲームセンターイベントリスト
- 50 アルカディアクーポン
- 51 ハイスコア全国集計
- 52 ムック告知
- 53 次号予告
- 54 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
- 55 編集後記・奥付

## Q8.学校・職業・その他

- |         |          |
|---------|----------|
| 1 小学生   | 10 予備校生  |
| 2 中学1年生 | 11 大学生   |
| 3 中学2年生 | 12 大学院生  |
| 4 中学3年生 | 13 会社員   |
| 5 高校1年生 | 14 自営業   |
| 6 高校2年生 | 15 主婦    |
| 7 高校3年生 | 16 フリーター |
| 8 短大生   | 17 無職    |
| 9 専門学校生 |          |

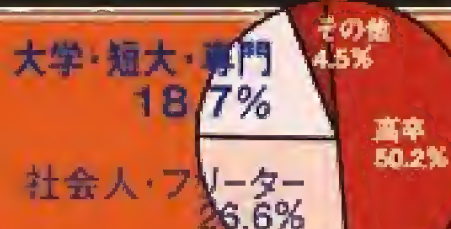


# Vantan

# 就職・転職できる ゲーム専門スクール。

## 再進学者45.3%!

バンタンは大学生・短大生の再進学にも  
対応したスクールです。



### ●主な就職企業('05年/'06年実績)

アーケシステムワークス/アイ・ティー・エル/アイアイシー/アイディアファクトリー/アドベント/アトラス  
 アニマ/アマナ/アルカディアプロジェクト/イースマイル/イーブランニング/イクサ/インターディーボックス/インターハート/イン  
 タクティブレインズ/ヴァンデルシステム/ウェブジャパン/エイタロウソフト/エイティング/エイビット・ネット・プロ  
 エーワントラスト/エスタディオ/NTTシステム技術/エビクロス/エム・ピー・エー/インターナショナル/エレクトロニック・アーツ  
 /エレメンツ/オープンドア/ガイアックス/ガイナックス/カナバングラフィックス/カブコン/ガンホー・オンライ  
 ン・エンタテインメント/キャメロット/キューエンタテインメント/グラスホッパー・マニファクチャア/グリーンウッド/グリー  
 ンシステム/クロスノーツ/ケーブルエンタテインメント/ゲームアーツ/ゲームフリーク/元氣/元氣モバイル/コエー/  
 ゴン/コンビー/サーカス/サイバーステップ/サクセス/サンレックス/システムイオ/シヤン/シヤム/シヤンアーツ/  
 スウィッシュ・ジャパン/スカラベスタジオ/スクウェア・エニックス/スクリプトアーツ/studio A-GAT/スタジオ  
 エム/スタジオフェイク/ステイ/ステイキング/セガ/セブン・アークス/ゼロソフトウェア/ソニー・ミュージックエン  
 タテインメント/第一情報システムズ/タイス/タカラアミューズメント/タキオン/タカビジョン/タカミ  
 コンピュータサービス/チェースシステムズ/チュンソフト/テクノパワー/テクノブラッド/テクモ/デザインেশョン/デジタ  
 ーボ/デジタル・デザイナーズ・スタジオ/デジタルゼロ/デックスエンタテインメント/デュアル/デュエネットワークス/トーセ  
 /ドリームス/トレード企画/ドレミファ/ドワンゴ/ナムコ/ナムコ・テイルズスタジオ/日遊研/日本クリエイ  
 ティブ/日本情報産業/ネクシーズ/ネクスエンタテインメント/ノイズファクトリー/ノーチラス/日本モリア/バーンハウスエ  
 フェクト/ハイド/バサ/ハムスター/パワーデザイン/バンプレソフト/ビュネックス/ファインド/フェローズ/グ  
 イセン/フライト・プラン/フライングシャイン/プラネッツ/ブルヘッド/プレミアムエージェンシー/フロム・ソフトウ  
 エア/フロントフューチャー/ヘッドクォーター/ヘッドロック/ホールドウイン/ホトルキューブ/ポリゴンピクチャーズ/ポリ  
 ギンズ/ポリテックス/マイルストーン/マトリックス/マドロック/メガサイバー/メガメッセ/メディア・ビジョンエンタ  
 インメント/モリスソフト/山猫/悠紀エンタープライズ/ユークス/ユニバーサルコムピューターシステム/ランド・ホ  
 ーリス/レッド・エンタテインメント/レッドマジック/六面堂/ワークジャム/ワークマン/ワイスケイ/ワウ (五十音順、他多数)



## キミの「やりたい!」が必ず見つかる ゲーム12専攻セミオーダー選択カリキュラム

- |              |                   |                     |                   |                 |
|--------------|-------------------|---------------------|-------------------|-----------------|
| ゲームグラフィッカー学部 | 01 ゲームグラフィッカー専攻   | 02 キャラクターデザイナー専攻    | 03 AVGクリエイター専攻    | 04 3DCGクリエイター専攻 |
| ゲームプランナー学部   | 05 ゲームプランナー専攻     | 06 シナリオライター専攻       | 07 オンラインゲームマスター専攻 |                 |
| ゲームプログラマー学部  | 08 ゲームプログラマー専攻    | 09 オンラインゲームプログラマー専攻 | 10 システムエンジニア専攻    |                 |
| ゲームライター学部    | 11 ゲーム雑誌・攻略ライター専攻 | 12 ゲーム雑誌エディター専攻     |                   |                 |



卒業生の就職実績が満載!

## 学校案内 パンフレット 無料送付中!!

ケイタイサイトからかんたん資料請求!

<http://www.dennoh.jp>

パソコンからもOK!

☎ 0120-51-0505 メール [info@dennoh.jp](mailto:info@dennoh.jp)

サイトで診断もできるよ!



## クリエイタータイプ別 お仕事適性診断

HPで実施中!



ちょっとプロが体験できる!

## ちょいプロ

### 開催中!

他にも

就・転職相談会

プレスクール(無料講座)

オープンスクール

リクエスト地区ガイダンス

など、イベントが満載!

詳細はホームページで今すぐチェック!!

<http://www.dennoh.jp>

ケイタイからもOK!

## Vantan バンタン電腦ゲーム学院

東京都渋谷区東3-22-14 ☎ 0120-51-0505



NINTENDO DS



ニンテンドーDSに出陣!

# 三国志大戦™

SANGOKUSHI TAISEN DS



Wi-Fi  
左右可  
縦持

2007年1月25日  
発売予定

アーケード版で使える  
EXカード同梱



ストーリーモード、充実した対戦モード、デッキ編成、カード図鑑など「三国志大戦」の魅力が充実! 武勇と戦略を駆使し、覇を競え!!  
ニンテンドーWi-Fiコネクションで全国の英傑たちと実力が競える! ワイヤレス通信なら対戦の他に武将カードのトレードも可能。

今こそ、予約の刻!

予約特典 「特製スリムデッキケース」プレゼント!

トップローダーサイズのオリジナルケース! いざ、販売店に急げ!

※特典は数に限りがございますので、お早めにご予約ください。特典がなくなり次第キャンペーン終了となります。  
特典は商品のお渡し時にお引き換えいたします。特典の仕様・デザインについては変更になる場合がございます。



[リアルタイムカード対戦]  
価格:5,980円(税込)

株式会社 **セガ**  
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12  
■セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353  
※0570より直撥せずにおかけください。※通話料がかかります。  
受付時間:月～金 10:00～17:00(祝日、弊社指定日を除く)



セガ公式サイト <http://sega.jp/>  
\*SEGAは株式会社セガの登録商標です。  
\*画面は開発中のものです。  
\*表示価格はメーカー希望小売価格です。  
ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。  
©SEGA

